The last line of defense

# AMIGA Világ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN I. évfolyam I. szám Ára: 500,-Ft

## 1999. JANUÁR

## COMPUTER '98 - A VÁSÁR

**Hardver** CyberstormPPC tuning

**Felhasználói** MakeCD, Digibooster

Hálózat Amigával

**Internet** Yam AmIrc

**MAC (SS)** Alapozás Internet

Treasure Island

**Játék** Imperator Foundation

**Nosztalgia** Death or Glory

**Hírek, apróhirdetés, játék**

Jóreggelt! Ilyen sok Amigás magazin évek óta nem volt az országban. A Chip vendégoldalain, az AmigaRulez és nem utolsósorban az AMIGAonly hasábjain kívül most már mi is zúdítjuk a nyakatokba az információkat.

Annak ellenére, hogy bizonyos folytatásos cikkek az AMIGAonlyban kezdődtek el és itt folytatódnak, a két magazin nem egymás elődje/utódja, esetünkben a pontos kifejezés talán az „osztódással szaporodott" lehet. Az AMIGAonly 11-es száma valamikor január végén lesz kapható - az infot egyenesen az Ao HQ-ról kaptuk...

Szerencsére van elég érdekesség és újdonság ahhoz, hogy bőven megtöltsön akár három magot is, attól tehát nem kell félnetek, hogy mindhárman (sőt, mindnégyen) ugyanarról fogunk írni. Németországban öt magazin képes havonta megtölteni száz A4-es oldalt, talán nekünk is sikerül ezt a 64-et. Próbáljuk kicsit rendezettebb formába rázni az újságot, sokkal többet foglalkozunk majd a kezdőkkel (ők vannak többen) és ami a legfontosabb: kiszámítható megjelenést ígérünk. Ez azt jelenti, hogy évente 8 alkalommal jelenünk meg, kábé hathetente. Minden második számhoz, azaz évente négyszer lesz majd CD melléklet. Ennél gyakrabban nem akarunk CD-t, mivel az a minőség rovására menne - nem biztos, hogy meg tudnánk tölteni őket érdekes anyaggal.

Ami biztosan lesz az AmigaVilágban:
Hírek, játék- és felhasználói programok, olvasói játék (mindenféle díjjal), ingyenes apróhirdetés, www ajánló és alkalmanként egy-egy, Shapeshifter/Fusion emulátor alatt futó MAC program ismertetése. Néhány programot igencsak ráérős stílusban fogunk kivesézni (lásd Yam ebben a számban, vagy Arteffect a következőben), ami persze nem terjengősséget jelent majd - legalábbis reményeink szerint. A mostani számban kicsit túltengenek az internettel kapcsolatos cikkek, ám ezt hosszú távon mindenképp kompenzáljuk majd. Óvatosan belekóstolunk (néha szó szerint...) majd egy-két nem kifejezetten Amigás témába is, ám ezek a rovatok csak töredék helyet foglalnak el, aggodalomra semmi ok.

Ami biztosan nem lesz:
Nem írunk túl sokat még meg nem jelent programokról (feleslegesen izgatnánk az olvasókat olyasmivel, ami talán sohasem kerül kiadásra - ilyesmit legfeljebb a „Nemrég hallottuk"-ba teszünk) - más szabály nincs...

Az árról: nos, a mai Amigás piacon hirdető ugyebár alig van, a példányszám meg alacsony, mi is szeretnénk végre milliomossá válni - ugye nem kell tovább magyaráznunk, miért annyi az ár, amennyi? Tulajdonképpen pontosan fele ekkora magazint terveztünk, 300 Forintos áron. Hosszas tanakodás (nameg Qxy kétszáz oldalas cikke) után jutottunk arra az elhatározásra, hogy az oldalszámot megduplázzuk (az árat viszont nem teljesen).

Remélem, nem riasztunk el túl sok olvasót a közel 500 Forintos (azaz két korsó sörnyi, vagy ha úgy tetszik nem egészen két Euronyi) árral - a cserébe kapott információ talán ér ennyit... Nem nehéz kitalálni, hogy egy ekkora magazint (főleg ilyen betűmérettel és tördeléssel) komoly munka megírni, összeállítani, letördelni - mindezt nem főállásban. Reméljük, értékelitek majd erőfeszítéseinket, főleg azzal, hogy jól előfizettek a magra :).

Ha közületek valaki most olyan újságot olvas, amit nem rendelt meg, és nem kíváncsi a többi számra, akkor tekintse ajándéknak - az adatbázisunk most kezdi összeszedni magát. Ha mégis tetszett, add fel a csekken az újság árát (neadjisten fizess elő néhány továbbira...).

Végezetül szeretnénk köszönetet mondani mindenkinek, aki segített abban, hogy az AmigaVilág megjelenhessen, elsősorban a cikkíróknak. Külön köszönet Unrealnak (alias Kémeri Csaba) az AV logoért.

# TARTALOM

## EZ+AZ


Tartalom ........vajon melyik oldalon lehet???
Hírek ........ 4
Apróhirdetés ........ 21
Játék ........ 23
Computer '98 ........ 25






Új Amigás magazinok ........ 20

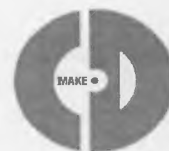





Impresszum, előzetes ........ 62


## FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK


MakeCD interjú ........ 18



Digibooster Pro ........ 54





Ppaint workshop ........ 57
Hálózatépítés AmiTCP-vel ........ 38

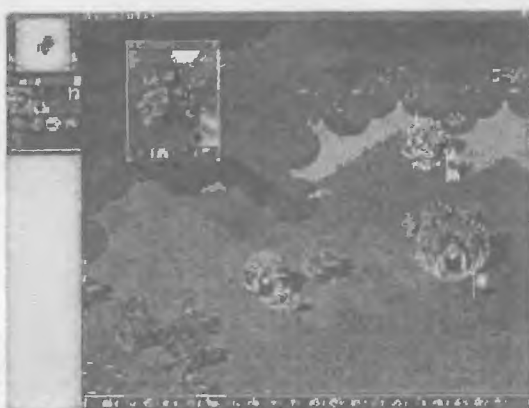
## JÁTÉK


Imperator ....................................... 10





Foundation interjú ............................ 11


Malice ........................................... 40

Chak chalóknak! (Cheat corner) ............ 30


## NOSZTALGIA


Ambermoon ..................................... 42

Death or Glory ................................. 50


## MAC SAROK


MAC alapok..................................... 12

Internetezés MAC emulátorral ............... 13






Muppet Treasure Island........................ 46





## HARDVER


Cyberstom PPC tuning ........................ 14

PPC GY.I.K. .................................... 52






PC-s floppy átalakítása........................ 24


## INTERNET


Yam ............................................... 32

FTP e-mail-ben ................................. 17

AmIRC ............................................. 8

WWW ajánló .................................... 61




## Z




Most már valószínűleg elképzelhető, hogy esetleg átírják a Z-et Amigára... A Clickboom végre hajlandó volt beismerni azt, amit szinte mindenki tudott pletykaszinten, hogy a Bitmap Brothers stratégiai játéka Amigára is meg fog jelenni - valamikor 1999-ben. A játék a Command & Conquer (vagy ha úgy tetszik: a Napalm vagy a Dune2) stílusában készült.

Azokkal ellentétben itt szükséged lesz a reflexeidre is, nemcsak az eszedre. Sokan bírálták a játékot, amiért robotokkal kell benne harcolni („nem elég komoly"), mindenesetre tény, hogy az egyik legnagyobb példányszámú német játékmagazin, a PowerPlay az év játékának választotta a megjelenése évében. A játékból csak 68k változat készül.

## 1998 november legnépszerűbb Amiga szoftverei

A GTI (az egyik legnagyobb Amiga szoftver-nagykereskedő cég) közzétette a novemberben legtöbb példányszámban eladott Amigás programainak listáját.

Felhasználói programok:

1. CD Aminet Set 7
2. CD Aminet 27
3. CD Amiga Format CD 33
4. CD Cybergrafx 4
5. CD Amiga Format CD 34
6. CD Aminet Set 6
7. CD Red Hat Linux 5.1
8. CD PFS 2
9. CD Superview Productivity Suite
10. CD Aminet 26
11. CD Amiga Format CD 32
12. CD Get Connected
13. CD Directory Opus 5 Magellan II D
14. CD Envoy 3
15. Disk Turbo Print 7.0 D
16. CD Opus Plus CD
17. CD Aminet Set 3
18. Disk Oxyron Patcher
19. CD Aminet Set 5
20. CD Gateway 3
21. CD Wordworth 7
22. CD Amiga Format CD 31
23. CD Miami V3.x
24. CD Scala MM 400
25. CD Aminet Set 4

Most nézzük a legnépszerűbb játékokat:

1. CD Vulcanology
2. CD Wet!
3. CD Foundation
4. CD Amiga Classix Vol. 1
5. CD Genetic Species
6. Disk Olofight
7. CD Eat the Whistle
8. CD Games Attack
9. CD Myst deutsch
10. Disk Worms Directors Cut
11. Disk Chaos Engine 2 ECS
12. Disk FIFA International Soccer
13. CD Vulcan CD Bonanza Bundle
14. Disk Formula 1 Grand Prix
15. Disk Hugo
16. CD OnEscapee
17. CD Shadow of the 3rd Moon
18. CD Arcade Classix MK II
19. CD Trapped 1&2 Bundle
20. CD Samba World Cupe
21. Disk Game Machine Bundle 3
22. Disk Game Machine Bundle 1
23. CD Civilisation
24. Disk Civilisation
25. Disk Dune 2

## aMozilla

A hír igaz! A Netscape böngészőjét végre komolyan fejleszteni kezdték Amigára. Miután a fejlesztők közzétették az első híreket és képeket a készülő Amiga portról, egyetlen nap alatt több, mint 1200 Amigás jelentkezett béta tesztelésre...

A program MUI-s felületet kap, lokalizált lesz (magyar változat) és csak a jó ég tudja, mikor készül el... A közhiedelemmel ellentétben azok a bővítések, amikkel az amigás böngészők nem rendelkeznek, nem szerves részei a Netscape Navigator-nak sem (real video, realaudio stb), hanem külső fejlesztések. 68k-s és PPC-s verzió egyaránt készül.



## Amiga 99

Az idei St. Louise-ban tartott Amiga 99 vásáron Steve Nagel űrhajós fog beszédet tartani. Ő volt a századik űrhajós, aki fent járt...

Az előadás címe „Computers in Space" lesz, és arról beszél majd, hogy az űrprogram mely területein használnak Amigákat a NASA-nál.

## Genetic Species

A tavalyi év (világviszonylatban) legnagyobb példányszámban eladott játéka a Genetic Species volt. Úgy tűnik, a korábbi negatív nyilatkozatok ellenére mégiscdak lesz TCP/IP patch a játékhoz, azaz lehetőség nyílik majd interneten keresztüli játékra is.

## Magfúzió :)

Két amerikai Amiga magazin, az Amazing Computing és az Amiga Informer egyesült, és a jövőben közös számot adnak ki. A magazint a PiM Publications forgalmazza.

## Foundation

Január végére ígérik az osztott képernyős, két játékos módot. A teljes RTG/AGA

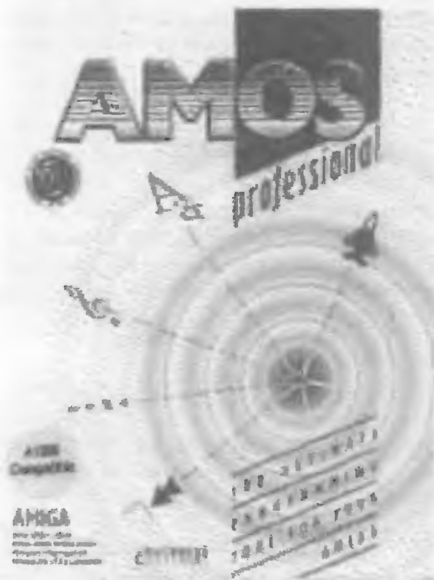
rendszert újraírta a szerző, aki folyamatosan ontja magából az újabb és újabb patch-eket.

## Nintendo 64 Amigán

TrueReality néven letölthető egy új emulátor, amelyen Nintendo 64 programok futtathatóak. Habár létezik 40/60-as változat is, épeszű sebességre csakis PPC-vel számíthatunk. A program támogatja a grafikus kártyákat is. Meglehetősen kezdeti stádiumban van, de bízzunk benne, hogy Mario előbb-utóbb ott fog rohangálni a workbench képernyőn... (Én szívem szerint inkább egy PSX emulátort látnék szívesen, dehát a N64-hez is letölthető néhány demo a NETről...)

## Új Shapeshifter változat

Megjelent a Shapeshifter legújabb változata. A legnépszerűbb Macintosh emulátor Amigára mostantól freeware, azaz teljesen ingyen használható, mindenféle megkötés nélkül. Az új változat képes futtatni a MAC OS 8-at és támogatja a Picasso 96-ot, és annak PIP módját, persze csak ha van olyan kártyád.




## AMOS

Szabaddá tették az AMOS forráskódját. A francia készítők (Clickteam) úgy döntöttek, szabadon letölthetővé teszik a teljes AMOS forrást és magát a fordítót is. Egyelőre a sima, mezei változatot szerezheted meg, de a honlapjukon azt ígérik a szerzők, hogy rövid időn belül az AMOS Pro is hasonló sorsra jut.

Az AMOS még mindig igen népszerű nyelv, a levelező listáján többszáz kByte beszélgetés termelődik minden egyes hónapban.

Szándékosan nem írunk URL-t, ahonnét le lehet tölteni az AMOS-t, ugyanis az egész rajta lesz a következő szám CD mellékletén. (Persze az is elég, ha rákeresel mondjuk az AltaVistán...)




## Amiga mobiltelefon

Az interneten mindenféle Amiga kinézetű előlapot vásárolhatsz Nokia mobiltelefonokhoz. Egy ilyennel sokkal jobb érzés lehet mondjuk a moziban hangosan beszélgetni a haverokkal...

## VooDoo ADD-ON Picasso IV kártyákhoz

A VillageTronik elegendő előrendelést tudott felvenni a tervezett 3D-s modulhoz, amit a Picasso IV grafikus kártyára lehet majd csatlakoztatni. A Voodoo kártya csak Z3-as masinákban működik majd, lesz Warp3d támogatása, ára pedig 299 német Márka.




(Elővételben 249 volt.)

Ezzel az összes ma gyártott amigás grafikus kártya felszerelhető a 3D-s gyorsítóchippel (már amelyiken nincs benne alapban...).

## Linux driver Permediahoz

Már letölthető Linux/APUShoz a permedia2 framebuffer driver (CVPPC & BVPPC). Igaz, még csak kísérleti stádiumban van, dehát ez is gyorsabban készült el, mint a Phase5 hivatalos driverek szoktak...

## Wild Tracks

A lap alsó felében látható „nem csúnya" screenshot egy készülőben lévő Amigás játékból való. Külön érdemes megemlíteni, hogy - a helikopter és az atombomba után - ez is magyar fejlesztés... reméljük, legalább akkorát pukkan majd, ha megjelent, mint az előbb említett találmány...

Reményeink szerint a következő számban többet is el tudunk mondani erről a játékról.



## SETTLERS 2

További hírek szivárogtak ki a készülődő Settlers 2 átiratról. Mint kiderült, a Titan Software a forráskódot NEM, „csak" a grafikákat és a hangokat kapta meg a BlueByte-tól. Ez azt jelenti, hogy a Settlers 2-be szabadon beépíthetnek a programozók újításokat - ezt pl. a Myst vagy a Quake átírásánál nem tehették a Clickboom programozói. A Titanos fiúk azt ígérik, hogy az eredetiben nem szereplő TCP/IP-n keresztül támogatott egymás elleni játék lehetőségét is beépítik a tavasszal megjelenő játékba. A hírek szerint az amigás Settlers képes lesz használni a MAC-re és pécére kiadott küldetéslemezeket is.

## WASTED DREAMS

A Wasted Dreams nem létezik többé... pánikra semmi ok, mindössze a nevét cserélték ki... Ezentúl a nem kevésbé hangzatos Distant Space névre hallgat majd. A készítők (Digital Dreams Entertainment) a demo megjelenése utáni kritikákat komolyan vették, ezért a játék rtg lesz, azaz bármilyen grafikus kártyán is játszható lesz. Szerintünk erre tényleg megérte várni.

További info: www.dd-ent.com

## AMIGA OS5

Az Amiga Inc. által kiválasztott „MMC"-t, vagyis borzasztóan titkos és varázslatos chipet gyártó céget felvásárolta egy közelebbről meg nem nevezett multinacionális cég. Az említett cég nem kívánja a chipet az AInc. részére használatba adni, ezért az OS5.0 valószínűleg egy platformfüggetlen operációs rendszer lesz, kb. a linuxhoz hasonlóan. Mivel szinte minden, amihez az Amiga Inc-nek köze van, hetente 180°-os fordulatot tesz, ezt a hírt se vegyétek túlságosan komolyan - mire megjelenik az új OS, még változhat a dolog... Addig is élvezzük azt, ami tényleg van. :)

## COMPUTER 98

Nyilvánosságra hozták a Computer '98 látogatóinak számát. A hivatalos források szerint több, mint 65.000-en voltak kíváncsiak a világ legnagyobb Amigás vásárára.

## ÚJ JÁTÉKOK

A Digital Dreams a Distant Space befejezése után máris újabb programokat kezdett fejleszteni. A Megapolice névre hallgató program egy jövőben játszódó valós idejű stratégiai játék (a készítők szerint semmihez sem hasonlítható, ilyen játék még nem jelent meg egyetlen géptípusra sem), míg a Diablo's Land egy (ki hinné) Diablo-szerű kalandjáték sok-sok RPG elemmel. A kerettörténet igazán eredeti, arról szól, hogy hosszú béke után jön a gonosz (tán még a főhős szüleit is bántja...), és neked kell megmenteni kábé az egész világot... Ettől függetlenül a játék elég ígéretesnek tűnik, nézzétek csak meg a képeket.

---

## '98 LEGJOBBJAI

Az 1998 év végi szavazatok alapján az AU (Amiga Universe) több kategóriában meghirdette az év legjobb termékeit, cégeit és személyisáégeit. Lássuk sorban, ki/mi került a díjazottak közé:

**1998 legjobb játéka**
### Quake

A Quake olyan vetélytársakat előzött meg, mint a Genetic Species, Foundation vagy a Myst.

**Az év legjobb szabadon terjeszthető alkalmazása**
### Yam 2.0.

A Yam a Voyager, ScalOS és az FBlit előtt ért célba.

**Az év legjobb alkalmazása**
### NetConnect2

A NetConnect egy nálunk kevésbé ismert programcsomag, ami tartalmaz minden programot, amire csak az internetezésnél szükséged lehet. Tavaly ezt a díjat a Miami nyerte meg, ami szintén az Internethez jön jól. Úgy tűnik, az Amigások között is dúl az internet-mánia...

Futottak még: ImageFX, Tornado3D, Wordworth.



DIABLO'S LAND



**Az év legjobb fejlesztői**
### VaporWare és Haage&Partner

A díjat a két Team megosztva kapta. Azt hiszem, mindkét céget jól ismeri minden amigás, nincs szükség további magyarázatra.

**1998 legnépszerűbb hardvere**
### a Phase5-féle PPC kártyák

A BVision kártyák csakis azért csúsztak le a díjról, mert a szavazás napjaiban jelentek meg. Esélyes volt még a Pixel64-es grafikus kártya és a Village Tronic új Ariadnell-je.

**A legjobb Amiga show**
### World of Amiga

Itt jelentette be az AI az új csodát - vagy az új csalódást okozó híreket - kinek hogy tetszik... Dobogós helyen végzett a kölni vásár (lásd cikkünket) és az Amiwest névre keresztelt vásár az USÁban.

**1998 Amigás személyisége**
### Fleecy Moss

Azóta ugyan kirúgták az AI-tól, mégis ő volt a legnépszerűbb a szavazók között. Jelenleg a K.O.S.H projektet vezeti - erről talán egy későbbi számban olvashattok majd.

**98 legnagyobb csalódása**
### Amiga Inc.

Hát igen... úgy tűnik, kedvenc gépünk sorsa most sincs jobb kezekben, mint az utóbbi öt évben volt...

**Az év legjobb Amigás honlapja**
### Amiga Web Directory

www.cucug.org - Ha teheted, nézd meg!

**Az év fejlesztője**
### Chris Wiles

- a Netconnect nevű csomag fejlesztéséért. Ő egyébként az egyetlen, aki két díjat is besöpört.

**Amiga Életmű Díj**
### Petro Tyschtschenko

Tény, hogy Petro hihetetlen optimizmusa és lelkes munkája nélkül a helyzet sokkal rosszabb lenne...

---

## Warp3D

A Haage&Partner kiadta a Warp3D-t, ami fantasztikus segítség a programozók számára. A Warp3D egy réteget képez a programok és a hardver közé, azaz egy játék készítőjének elég megírni a programot Warp alá, a Warp majd lekezeli a különféle grafikus kártyák hardverét.




A Warp3D teljesen ingyenes, a fejlesztői csomag is letölthető hozzá. A szerzők mellékelték a Descent Warp3D-s változatát is. Egyelőre csak a CyberVision3D speciális chipjét támogatja, de februárra ígérik a CyberVisionPPC-ben és a BlizzardPPC-ben található Permedia2-es chip támogatását.

## VillageTronik szoftver patch-ek

A Picasso 96-hoz új datatype-ok jenetek meg, és ingyen letölthetőek a VT honlapjáról. Nemrég elkészült a Concierto modulhoz készített ConciertoPlayMPEG 1.5 is.




## Új Eyelight termékek

Az olasz Eyelight 1999 január-február között a következő programokat dobja piacra: Tornado3D v2.1, Tornado3D PowerPack, Tornado3D v2.1 Manual és Tornado3D v2.0 SE (ez utóbbi egy olcsóbb változat lesz). A 3.0-ás Tornado valamikor április táján kezd dühöngeni.

Mostanában gyakori téma a levelezőlistákon, hogy „melyik kártya szebb, jobb, gyorsabb": a PicassoIV, vagy a CVPPC. Eldönteni ugyan nem tudjuk, de közzéteszünk néhány mérési adatot, amik meglehetősen érdekes képet mutatnak...

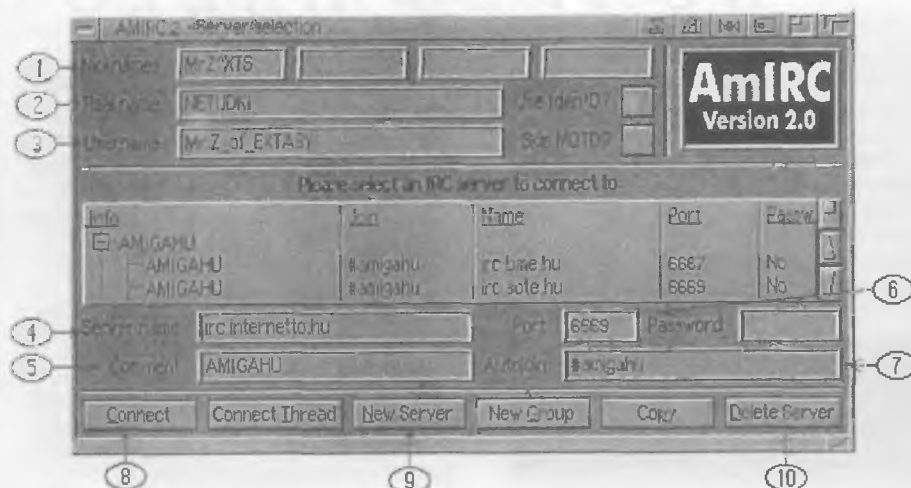
P96Speed 1.0 - ©'97/98 by Jens Langner

| | #1 | #2 |
|---|---|---|
| Short Desc | Amiga 3000/060/PPC/CVPPC | A4000T/060/PPC/PIV |
| Computer | Amiga 3000/ECS | Amiga 4000/AGA |
| CPU | 68060/50 MHz 604e/233MHz | 68060/50 MHz |
| OS/WB | V40.68/V40.42 | V40.68/V40.42 |
| SetPatch | V43.6b | V43.6 |
| Chip/Fast | ~2.0MB/127.0MB | ~2.0MB/127.0MB |
| GFX card | CybervisionPPC | Picasso IV Z3 |
| GFX system | CyberGraphX 3 | Picasso96 v1.41a |
| ScreenMode | 640 x 480 x 8 | 640x480 8bit |
| Testlength | 13 | 13 |

Speed Results

| Testroutine | # 1 | # 2 | Diff. |
|---|---|---|---|
| RectFill() | 11775 op/s | 6002 op/s | 1.96 |
| RectFill() Pattern | 1119 op/s | 5619 op/s | 0.20 |
| WritePixel() | 252978 op/s | 121782 op/s | 2.08 |
| WriteCunkyPixels() | 0 op/s | 585 op/s | ---- |
| WritePixelArray8() | 993 op/s | 582 op/s | 1.71 |
| WritePixelLine8() | 0 op/s | 22240 op/s | ---- |
| DrawEllipse() | 20161 op/s | 10424 op/s | 1.93 |
| DrawCircle() | 20665 op/s | 11008 op/s | 1.88 |
| Draw() | 20574 op/s | 6706 op/s | 3.07 |
| ScrollRaster() X | 380 op/s | 393 op/s | 0.97 |
| ScrollRaster() Y | 608 op/s | 383 op/s | 1.59 |
| PutText() | 8683 op/s | 10336 op/s | 0.84 |
| BlitBitMap() | 4541 op/s | 9346 op/s | 0.49 |
| BlitBitMapRastPort() | 4119 op/s | 7661 op/s | 0.54 |
| BitMapScale() | 66 op/s | 85 op/s | 0.78 |
| **Intuition** | | | |
| OpenWindow() | 50 op/s | 151 op/s | 0.33 |
| MoveWindow() | 678 op/s | 679 op/s | 1.00 |
| SizeWindow() | 188 op/s | 227 op/s | 0.83 |
| CON-Output | 512 op/s | 488 op/s | 1.05 |
| ScreenToFront() | 119 op/s | 101 op/s | 1.18 |

**Az itt következő beszélgetéshez hasonlók gyakran játszódnak le kezdő és haladó Amigások között. A mostanit Mr.Z írta, de valószínűleg sokan érzitek majd úgy, hogy Ti is hasonlókat kérdeztetek - vagy éppen válaszoltatok az IRC-vel kapcsolatban.**




# -RE!

- Mi ez a furcsa köszönés?
- Jelentése "REGARDS" (legjobbakat).

- De hol szoktak így köszönni?
- Az IRC-n.

- És az meg mi?
- Internet.Relay.Chat. = Internetes csevegő vonal. (Kicsit szabadon :)) Az internet nem csak www-ből és ftp-ből áll. Van ezen kívül még más jó dolog is rajta. Jó lenne pl., hogy ha már úgyis a telefont használod, hát beszélgethess is rajta. Itt jön a képbe az IRC. Beszélgethetsz az emberekkel a neten.

- Hú, de jó! De mi kell hozzá és hogyan?
- Az kell hozzá, hogy a számítógépeddel a netre kapcsolódj, valamint egy irc kliens program. Esetünkben (merthogy természetesen AMIGÁról beszélünk) meleg szívvel tudom ajánlani az AMIRC nevű progit és a Blackirc-et. Maradjunk a szinte havonta bővülő Amirc nél. (MUI-s!) Miután felcsatlakoztál az internetre, indítsd el az Amirc-et.

- ÁLLJ! Hol találok ilyet?
- Bocs... Elég sokfelé. Pl. szinte minden Amiga Format cd-n rajta van, klubban, kalóz cd-ken és természetesen az interneten, pl. a világ legjobban szervezett ftp bázisán, az AMINET en! :)

Címe(i):

http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/
vagy a hivatalos Amirc site-on:
http://www.vapor.com
vagy az
ftp.vapor.com/pub/amirc-en.

Figyelem! Ez félórás időlimittel van védve. Tehát fél óra után kilép a progi, ha nem regisztrálod. Tehát ott tartottunk, hogy indítsd el a felinstallált Amircet. Az itt látható képernyőt fogod látni, kissebb eltérésekkel. (Nem kell megijedni!)

## Konfiguráljunk!

### 1 Nicknames

Ezen a néven fogsz megjelenni a többiek előtt. Érdemes rád jellemző nevet használni, vagy olyat, amin mindenki ismer. Nálam ez MrZ^XTS. Mr.Z néven ismer mindenki, és eXTaSy a csaptom neve. Több nevet is be lehet írni, mivel egy nevet csak egy ember használhat. Ha a neved más használja, akkor a program a következőt fogja próbálni. (Ha nem adsz meg több nevet, az Amirc hozzábiggyeszt a nicknema-hez egy 2-est, 3-ast, amíg nem talál egy olyat, amilyen néven még nem jelentkezett be aznap senki.)

### 2 Real name

Ide elméletileg a saját igazi neved kellene beírni. Mivel vannak, akik visszaélnek a dolgokkal és esetleg jó nagy bunkók is, ezért ne feltétlen írd be. Valamit mindenképpen be kell írni, mert addig nem tudsz irc-zni.

### 3 Username

Ide elméletileg a felhasználói nevet kell beírni. A magyarázatot lásd feljebb... :)

### 4 Server name

Na innét kezd igazán érdekes lenni a dolog! :) Az irc szerver neve. Ahhoz, hogy irc-zhess, fel kell kapcsolódni egy irc szerverre. Az alapbeállításoknál elég sok van, de mind külföldi és ha már van magyar is, akkor miért ne azt használnánk... :) Ide ezek közül érdemes beírni:

irc.bme.hu
irc.sote.hu
irc.internetto.hu
irc.bt.net és
irc.funet.fi

Ezek egyikéhez fogsz kapcsolódni. A szerverek időnként limitálva vannak, csak bizonyos menyiségű ember használhatja őket. Ilyenkor vagy beírsz másik szerver nevet (ez a jobbik megoldás), vagy később újra próbálkozol több szerencse reményében.

### 5 Comment

Ez egy megjegyzés. Emlékeztető szöveg.

### 6 Port

Ez az irc szerver kapcsolódási pontja.
A száma lehet 6667, 6668 vagy 6669. Ezek közül általában a 6669 jó.

### 7 Autojoin

Hát ez a számunkra legalább is legfontosabb: A csatorna, ahova menni akarunk. Nagyon sok van. Mivel mi Magyar Amigások vagyunk, ezért először is az #amigahu -t tudom ajánlani. :)

Ezenkívül még nagyon sok csatorna van. Most néhányat felsorolok a teljesség igénye nélkül:

#magyar
#erdely
#csevej
#tarskereso
#sex.hu

és így tovább. Érdemes próbálkozni (pl. városok nevével, #sopron, #szeged stb.), mert olyanokra is bukkanhatsz, amikről nem is álmodtál volna (később majd megemlítek egy jó kis csatorna kereső módszert.) Ha ez kész, már mehetünk is beszélgetni.

### 8 Connect!

És már száguldunk is beszélgetni ezerrel. Ha minden jól ment, akkor már bent is vagy a csatornán és látod a többieket.

- No de hogy is van ez?
- A 11 mutatja a közös beszélgetést. Az itt lévőket mindenki látja.

- És ki az a "mindenki"?
- Ne vágj a szavamba!

12 - itt látod felsorolva a csatornán lévőket. Mindenkinek ott a nick-je (beceneve). A fenti szám mutatja a csatornán lévők számát (users), és az ebből op-al rendelkezők (op) számát. Ha többen vannak, mint ahányat most látsz, a gördítősávval megnézheted mindet.

A 13 a nick-ed, és amit a többieknek mondani akarsz. Beírod és enter. Ekkor a szöveg, amit beírtál, a többiekhez is eljut. A csatornán való beszélgetésnek megvannak a maga szabályai, ezekről majd később...

A 14 mutatja a beszélgetést. Amit csak simán beírsz, az mindenkinek szól.

A 15 a kifejezetten nekem szóló üzenetet jelzi. Ilyenkor az címzett nevét kell először begépelni. Az elválasztó vonal előtt látod azt, aki a dumát löki. :) (Vannak praktikák, amiket majd a tippeknél leírok.) A neked jövő üzenet nem lesz más színű, csak ha beállítod. Ezt majd a Prefs beállításoknál fogom taglalni.

A 16 jelzi a csatorna nevét, ahol jelenleg vagy. Egyszerre több csatornán is lehetsz. Erről is majd később.

A 17 a Topic. Ez egy megjegyzés a csatornához. Általában a csatorna közös témáját szokta jelezni. Azok állíthatják be, akiknek van OP-ja.

- Az mi?
- Operátori státusz.

18 - a kis jel a nick előtt jelzi az op-i státusz meglétét. Ezzel szinte bármit megcsinálhatsz a csatornán (kirúghatsz embereket, eltilthatod őket a csatornáról stb.). A parancsokat, amelyekkel a csatornát igazgathatod, be kell gépelned.

Lehetőség van arra, hogy gombokhoz (19) rendeld a parancsokat. Ilyenkor elég a gombra kattintanod és a parancs végrehajtódik.

- De mi van akkor, ha én magánbeszélgetést akarok folytatni valakivel?
- Erre is lehetőség van. A "/query nick" paranccsal (ha be van állítva) új ablak nyílik. Ebben az ablakban csak ti ketten fogtok beszélgetni, más nem fogja látni a beszélgetéseteket. Asszem ennyi elég is így első nekifutásra. Most már fel tudsz menni a csatornákra és beszélgetni is tudsz.

- Ok. De mi az a 9 és 10?
- A 9-essel új csatorna-beállításokat készíthetsz, a 10-zel pedig letörölheted a kijelöltet. Mindig a kijelöltet szerkeszted!

## Lássuk a csatorna-szabályokat!

Az irc csatikon is a hagyományos illemszabályok érvényesek. Ha belépsz egy csatornára, illik köszönnöd. (Jó ha köszönsz, mert rád szólhatnak!) Ha elmész akkor is köszönj el... Nem illik százszor köszönni, csúnya szavakat használni, feleslegesen ÜVÖLTÖZNI (az interneten a nagybetűk használata kiabálást jelent), mások etnikai, vallási és egyéb meggyőződését feszegetni, szidni. Vannak még szabályok, de azokat majd úgyis kitapasztalod...

## Ajánlatok a csatihoz

Ha valamihez nem értesz, akkor ne szólj bele, mert félreinformálhatsz valakit... ha viszont értesz hozzá, akkor segíts!

Ne közeledj az idegenekhez túl közvetlenül, mert nem feltétlen fogja jó szívvel fogadni.

Közönséges pedig semmiképp se legyél. Azt vedd figyelembe, hogy a beszédeddel tudsz hatni az emberekre és a véleményüket rólad is ez alapján fogják kialakítani (az irc-n nem látják a kilógó köldököd, a negyvencentis talpú cipőd, a széles szád... itt csakis a szellemiekkel adhatod el magad... talán ezért is van olyan kevés lány az irc csatikon :))). Jó, ha tudod, hogy az emberek beszélgetnek egymással és rólad is beszélhetnek. Ha jó a véleményük rólad, akkor azt fogják elmesélni és ha rossz, akkor azt. Te viszont ne nagyon adj az ilyenre.

Mindenkihez közeledj nyíltan és ha rossz véleményed van róla, azért adj neki máskor is lehetőséget mert lehet, hogy időközben megváltozott. Mindenkihez legyél türelmes. (Ha már minden kötél szakad, akkor /query ben küld el a francba, mert a közösben kicsit megalázó.)

A pc dícséretét kerüld az #amigahu-n, mert legtöbben elküldenek majd melegebb égtájakra és esetleg ki is hajítanak a csatiról. (A valós életben csak simán hülyének néznek az ilyesmiért...) Kerüld a rövidítéseket. Senki se kedveli őket.

## Tippek, trükkök

Ha új csatornákat akarsz felfedezni, akkor kattincs a nickekre és ott kiírodnak az illető adatai és az is, hogy melyik csatikon van.

Ha valaki nagyon cseszeget, akkor tedd ignorera. Így kell: /ignore nick (A nick az illető neve.)

Használj smiley-kat a beszéded árnyalására. Itt van egy-két "example":

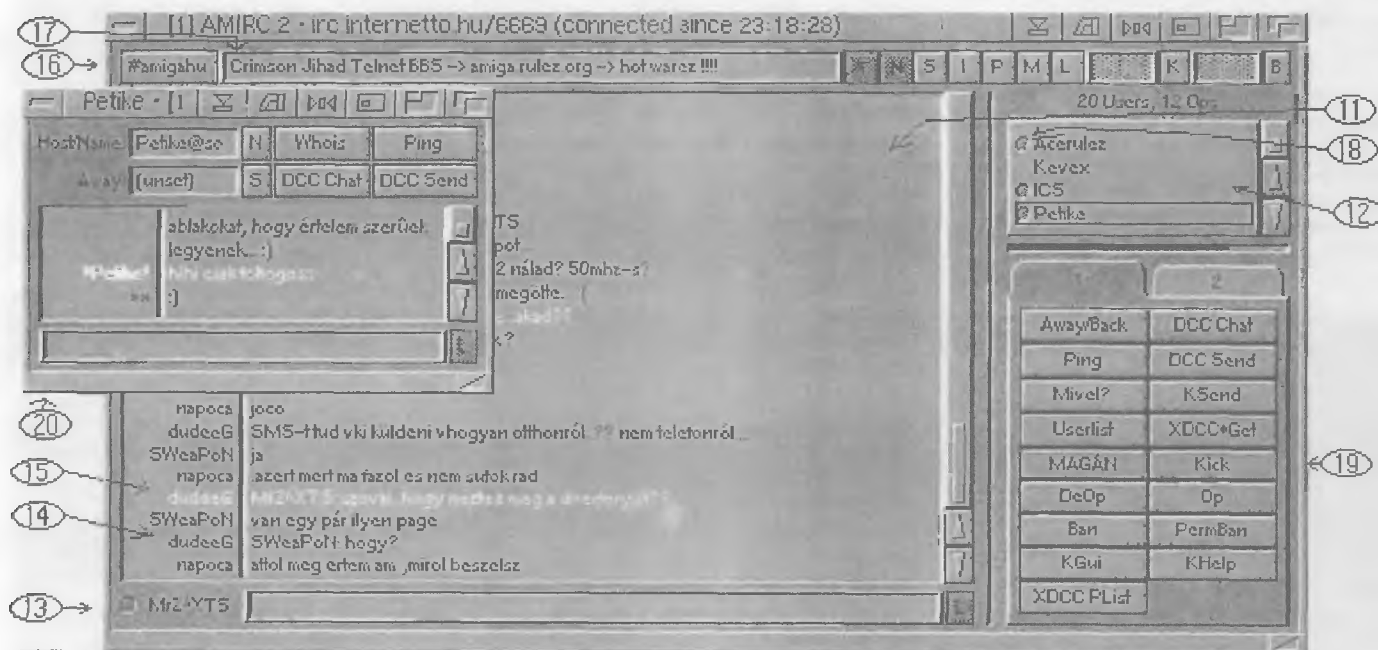
:) mosoly
fokozva: :)))))))))
;) kacsint
;( sír
:D nevet
:O ásít vagy csodálkozik ,
<8o) bohóc :)
o[= - lány...
o]= - a lány felhúzta a szoknyáját...

Ha ki akarsz emelni egy szövegrészt, akkor használd a control+b kombinációt. Ez Bold-ban, azaz félkövér betűkkel fogja kiírni a szöveget addig, amíg újra nem használod a kombinációt. A control+v az inverz szöveghez jó. (Az új Amirc elméletileg tudja a színes szöveget is, de azt még nem próbáltam.)

Sok szerencsét az IRC-ezéshez. Ha valami problémád van, a csatin megkérdezheted, és segíteni fognak. Ha minden kötél szakad, akkor keress meg és ha tudok, segítek.

A cikknek még nincs vége. Az irc tartogat még kellemes dolgokat. Erről, valamint a kinézet és egyebek beállításáról a következő részben fogok írni...

Mr.Z of EXTASY #AMIGAHU
mrz_xts@freemail.c3.hu
icq uin: 20352061



**Nemrég kaptam egy levelet az Imperator készítőjétől. A levél egy gyors bocsánatkéréssel kezdődött amiatt, hogy a mai Magyarország területén élő törzsek a leghülyébbek a játékban (hehe), illetve kaptunk egy rakas első kézből származó tippet és trükköt. Őseink rehabilitációja azóta megtörtént - megnyugtattam a szerzőt, hogy akkoriban mi még valahol keleten puhítottuk a húst a lovak hátán (ami egyébként nem étkezési célokra szolgált, hanem a lovakat kímélendő került oda), a tippeket pedig továbbítjuk nektek.**

# Imperator

## tippek és trükkök

## A stratégia

Már írtam, hogy mindig a legjobb vezért vásárold meg a csapatokhoz. A múltkor írtakon túl még pénzt is spórolhatsz velük, hiszen kevesebb bort kell osztogatnod az alájuk tartozó légiósoknak.

Mindig a lehető legtöbb pénzt fektesd a provinciákba. Az év elején adj el mindent, ami csak van, és fektesd a pénzt az ültetvényekbe. A fejlesztéssel nemcsak az adóbevételek, de az ültetvények hozama is növekszik.

Az év vége előtt győződj meg róla, hogy egy filléred sem maradt. Amíg az árak nőnek a piacon, nincs értelme a kincstárban tartani a pénzed. Ne aggódj, a kincstáros magától elad annyi terméket, amennyivel a kiadások fedezéséhez szükséges pénzt előteremti. Természetesen csökkenő árak esetén jobb, ha pénzben tartod a vagyonod. A piaci árak mozgása ciklikus. (Ezzel etették a republikánusok is a népet a gazdasági világválság idején az USÁban, mivel akkor épp ők voltak hatalmon - bár ez nem ide tartozik...) Próbáld ezen ciklusok átlagos hosszát megtalálni, így előre spekulálhatsz az árakkal.

Ha gyors populációnövekedést szeretnél a tartományokban (azaz több besorozható katonát), engedd el az adókat, vagy legalábbis tartsd elviselhető mértéken. A szaporulat nem a meghódítottakból, hanem a római kivándorló telepesekből áll. Ők oda költöznek, ahol gazdag a provincia és alacsonyak az adók.

Carthago invázióját késleltetheted, ha megsemmisíted a flottájukat (ha másképp nem, hát Neptunus segítségével), majd saját flottáddal elfoglalod a Mare Punctumot. Így ők nem tudnak flottát vízre bocsátani, gyalog pedig nagyon hosszú lesz az út... Mielőtt ezt a lépést megteszed, mindenképp "civilizáld" Szicíliát vagy Szardíniát, mivel csak rajtuk keresztül tudsz majd utánpótlást küldeni ennek a flottának, amely a végén el is süllyedhet!




A nagyon erős barbárokat (germánok, szkíták, fradi-drukkerek) úgy pusztíthatod el a legkönnyebben, hogy megvárod, míg hordává alakulnak. Ekkor Mars (vagy Jupiter) megidézésével lesöpröd őket a színpadról, majd vígan bemasírozol a védtelenné vált provinciába. Ezt a módszert Carthagon nem alkalmazhatod, mivel nekik mindig marad elég tartalékuk.

Amikor egy ablakban valaminek a mennyiségét állítod be, a jobb gombbal automatikusan a lehető legmagasabb érték állítódik be.

Ha gyorsan meg akarod nézni egy légió vagy egy flotta állapotát, akkor ne a "Management" segítségével tedd, hanem tégy úgy, mintha lépni akarnál vele, mire beugrik egy sor mindenféle infóval az egységről. Csak csinálj egy Cancel-t a végén.

## A csaták

A barbárok ellen mindig védekező taktikát alkalmazz, még ha te is vagy a kihívó fél. Mire megközelítenek, le fognak gyengülni. Csak annyit mozogj, amennyi feltétlenül szükséges.

Ha ellenfeled elég fejlett, katapulttal is rendelkezhet. Ilyenkor a csapatok felállításánál a két szárnyra jusson néhány lovas egység, ők majd előrerohannak és semlegesítik a katapultokat. Természetesen az okosabb ellenfelek a tiédet támadják meg hasonló lelkesedéssel.

Ha lehet, helyezd a katapultokat egy sorba. Ha egyszerre ketten találnak el egy csapatot, a hatás felülmúlhatatlan. Mindig a csapatok jövőbeni pozíciójára lőj, ne a mostanira. A barbárok különösen kiszámíthatóak.

A katapultokat nem érdemes tuningolni. Csak akkor használd, ha a kezelők teljesen kifáradtak. Ha képesek lőni, az már (vagyis még) elég.

Ha egységeid mozognak, vigyázz rá, nehogy egymás útjait keresztezzék, mert ilyenkor megzavarodnak és összevissza kezdenek mászkálni. Alapjában véve elég egyszerű fiúk, mint a katonák általában...

Először mindig az íjászaid tuningold fel. A Boostolt íjászok csodákra képesek, különösen pl. a forduló lovasság ellen.

Kerüld el a közvetlen találkozást az íjászaiddal. Nekik is van ugyan kardjuk, de nem igazán bánnak jól vele.

Bármikor elhátrálhatsz egy ellenséges gyalogos egység elől. Biztonságos, és egyes esetekben igen okos dolog lehet. Lovasoknak viszont sose fordíts hátat!

Ha ellenséges íjászokkal csatázol, mindig végezz velük, mielőtt továbbfordulsz, különben a hátadba nyilaznak.

Ha még mindig gondjaid vannak, a stratégia-rész főképernyőjén vizsgáld végig gondosan az egereddel a képet: lehet, hogy találsz egy beépített cheat-et...

**Horváth Péter**



**Paul Burkey neve ismerősen csenghet a régi amigások számára. Több, igényes shareware játék fűződik a nevéhez, közülük a egyik legjobb shanghai-klón. Legutóbbi munkája a Foundation volt, amit ugyan lehet kritizálni pl. a gyengécske karakter grafikák miatt, mindenesetre tény, hogy a Settlers óta Amigán ilyen kaliberű játék nem jelent meg. A játékot a szerző folyamatosan fejleszti, ha minden jól megy, nemsokára letölthető az internetről a hálózati játékot is lehetővé tevő frissítés. Valószínűleg heteken belül itt lesz egy küldetés-CD is. A többit halljuk magától Paul-tól!**

# *Interjú Paul Burkey-val, a* Foundation *szerzőjével*

- Először is, mesélj valamit magadról. Ki vagy, 0mikor kezdtél programozni satöbbi...
- 28 éves vagyok, Angliában élek. A korai 80-as években kezdtem programozni ZX Spektrum és C64 gépekre. Még némi üzleti sikereket is el tudtam érni korai C64 játékaimmal, de azokban az időkben a C64-es csillaga egyre gyorsabban halványult az új csodagép, az Amigáé mögött. Valamikor 1989 táján sikerült megvennem első Amigám (A500), noha előtte éveken át vágytam rá.

- A Foundation egy nagyszerű játék. Mikor jutott eszedbe, hogy megcsinálod?
- Az első ötletek 1996-ból származnak, mikor megszállott Settlers-játékos voltam. Két játékos módban szoktam játszani egy jóbarátommal, és sokszor heteket töltöttünk ugyanazzal a játékkal. A Foundation eredetileg egy Settlers klónnak indult, persze rengeteg továbbfejlesztett tulajdonsággal. Fejlesztés közben aztán erősen hatott rám több más játék, mint például a Warcraft. Úgy hiszem, a Foundation végülis elég messze távolodott a Settlerstől, ezért nem szoktam örülni annak, ha valaki túl messzire megy a két játék összehasonlításában.

Elég izgatott vagyok a hír halatán, hogy a Settlers2 hivatalosan is meg fog jelenni Amigára, ez valóban esélyt ad majd az Amiga felhasználóknak, hogy összevethessék mindkét játék sajátosságait.



- Egyedül dolgozol a Foundation-ön, vagy valaki segít neked? Hány éve dolgozol rajta?
- A játékot teljes egészében egyedül fejlesztettem, egyedül néhány ajándékba kapott sample, zene és grafika könnyítette meg a helyzetem. Mindig is előnyben részesítettem az egyedül végzett munkát, habár ha olyan klassz zenéket kap az ember, mint amilyenek a CD audio track-jein vannak, igen nehéz ellenállni a dolognak. A játék fejlesztését 1996 végén kezdtem meg, és 1998 májusában jelent meg. A fejlesztés azóta sem állt meg, a frissítéseken azóta is keményen dolgozom.

- Az Amiga piaci helyzete igen rossz. A felhasználók kevesen vannak, a kalózok is komoly gondot okoznak... Mindezek ellenére hogy alakulnak a játék eladási statisztikái? Örülsz az eladott mennyiségnek?
- Mielőtt kiadtuk a játékot, megbecsültük egy tipikus, jól fogyó amigás játék eladott példányszámát. A Foundation-ből több fogyott, mint reméltük, úgyhogy nem panaszkodhatok.

- Üzensz valamit azoknak az Amigásoknak, akik a Foundation és más játékok kalóz változatát használják?
- Tény, hogy a kalózkodás árt a fejlesztőknek és a kiadóknak egyaránt, de nem hiszem, hogy a kalózkodás rosszabb, mint ezelőtt volt. Öt éve egy átlagos játék floppy lemezeken jelent meg, ezekhez képest egy új játék óriási méretű. A Foundation feltört változata legalább 30-40 megás, ezért nehezebb másolni. Persze így is meg lehet találni a játékot FTP site-okon és "Gold CD"-ken, de a kalózok/vásárlók aránya jóval alacsonyabb, mint régen volt.

Határozottan úgy tűnik, hogy az Amiga felhasználók egyre inkább hajlanak a fejlesztők támogatására, mint más piacok felhasználói csupán azért, mert megértették, milyen károkat okoz a kalózkodás a fejlesztőknek. Remélem, egyre több kalóz veszi át ezt a gondolkodásmódot.

- Mesélj valamit a jövőről. Tervezel további Amiga játékokat?
- Készen állnak a tervek a következő nagy játékomhoz, de ezt egyelőre "Szigorúan titkos" anyagként kezelem. Erre azért van szükség, hogy szabad kezet kapjak a fejlesztéshez, és időt is nyerek ahhoz, hogy egymagam készíthessem el a játékot. Igazán jó volt hallanom azt a rengeteg ötletet és hozzászólást, amit az emberek a Foundation-nel kapcsolatban tettek, de ez a fajta munka sokszor a hatékonyság rovására ment.

Sohasem tartoztam azok közé, akik a tömegízlés számára akarnak játékokat készíteni. Sokkal inkább szeretek olyasmit csinálni, amit egyesek imádnak, míg mások egyenesen utálnak. A Foundationben egy kicsit keveredik a két dolog, mivel több engedményt is tennem kellett a jobb üzlet reményében. Ez az, amiért még mindig bővítem, javítgatom a Foundationt bármiféle anyagi szolgáltatás nélkül.

Az új játék mellett több kisebb projektet is meg szeretnék valósítani, többek között át fogom írni néhány régebbi játékom a platformfüggetlen C/C++ -ra. Ez jó teszt lesz a későbbi munkákhoz és az átírhatósághoz. Persze további Foundation bővítéseken is dolgozom, többek között komoly változtatásokat teszek a grafika és a játék terén is, valamint megcsinálom hozzá a TCP/IP bővítést. További infót a következő címen olvashatsz:

http://
www.sneech.demon.co.uk/FoundSupport.html

- A Phase5 PPC kártyákat készít, AInc az AmigaNG-n dolgozik, mi a véleményed erről? Milyen jövője van az Amigának véleményed szerint? Támogatni fogod az Amigát a jövőben is?
- Szeretnék fejleszteni a jövőben is az összes Amiga platformra legyen az AmigaNG vagy PPC alapú "Klasszikus" Amiga. Ezentúl minden munkát a könnyen átültethető C/C++ -ban írok majd, ezért úgy hiszem, nem lesz nehéz/drága ezen összes platformok támogatása.

Már említettem, hogy szeretem elkerülni az "üzleti" indíttatású döntéseket, azért is fontos, hogy minél szélesebb közönséget találjak magamnak. A Foundation esetében igen jó érzés volt látni, hányan segítenek egy jó minőségű munka elkészültéhez egy ilyen kis piacon. Ez az a segítség, amit nem hagynék itt semmilyen nagy piac kedvéért, ezért továbbra is támogatni fogom az Amigát.

- Üzensz valamit olvasóinknak?
Remélem, felétek is képes lesz a legtöbb Amigás annyira fejleszteni a gépét, hogy ezzel támogathassa az új szoftverek fejlesztését. Remélem, mindannyian vidáman fogjuk használni gépünket addig is, míg az AInc piacra dobja az AmigaNG-t.

További info:
Paul Burkey - http://www.sneech.demon.co.uk

Az itt olvasott interjút Sanjin Antulov (AmigaStorm) bocsátotta rendelkezésünkre.

**Horváth Péter**



**Úgy tűnik, egyre többen csillapítjátok programéhségetek MAC emulátoron működő stuffokkal. Nem árt, ha egy-két alapvető fogalommal tisztában vagytok, márcsak azért is, mert lépten-nyomon deja vu érzésetek lesz. A Mac ugyanis sokmindent úgy csinál, mint az Amiga, csak nem annyira jól... Az AmigaVilág hasábjain mindig találkoztok majd MAC alatt futó programokkal - az első néhány cikket tekintsétek bemelegítésnek.**

# MAC alapozás

Érdemes tudnod, milyen MAC-ekkel találkozhatsz, és ezek közül jelenleg milyeneket tudsz emulálni. Mivel nem vagyok született MAC felhasználó, lehet, hogy egy-két apróság nem fog stimmelni... A bombákat küldjétek az impresszumban szereplő címre...

## A MAC modellek rövid áttekintése

Valamikor réges-régen, úgy 1976 táján jelent meg az első **Apple I**-es számítógép. Róla többet nem is érdemes tudni, azt hiszem...

Az első, 68000-es Motorola processzorral rendelkező Apple gép a 84-ben megjelent **"MACINTOSH"** névre keresztelt masina volt. Kemény 128kB rammal (később 512k-ig bővíthető volt) és egy 700k-s floppyval szerelték fel. Az operációs rendszer akkoriban a 0.1-es verziószámnál kezdte és szép lassan araszolt felfelé - mármint a verziószám.

'87-ben jött a **MAC II**-es, az első moduláris gép. A modularitás persze kimerült a cserélhető merevlemez és az esetleg bővíthető ram cseréjében. Már akkor tudott egynél több monitort kezelni, a bővítőport pedig a Texas Instruments **NUBUS** nevű busza volt. Erről érdemes tudni, hogy a hozzá való kártyák ára alig magasabb, mintha tiszta aranyból lennének, hiszen ezt a szabványt csakis ezekben a Mac-ekben használták, tehát a kártyák alacsony példányszámban keltek csak el. (ugye ismerős dolgok ezek? Csak nálunk nem NUBUSNAK, hanem ZORRO-nak hívják...)

A következő mérföldkő a **Quadra** volt. Ezekben már 30-as és 40-es processzorok csücsültek. Laboratóriumi szinten léteztek 100MHz-es órajelű 40-essel felszerelt gépek is, ám ezekből mindössze pár tucat készült. 256 MB ramot tudtak volna kezelni, ha annakidején lett volna olyan őrült, hogy kifizeti érte azt a sokmilliót...

A Quadrával egyidőben jelent meg a **Centris** nevű gép, ami alig különbözött a Quadrától, inkább csak a marketing kedvéért hozták létre. Ha muszáj lenne beskatulyázni, azt mondanám, hogy a Centrist szánták az átlagfelhasználónak, míg a Quadrát a profiknak.

Nem sokkal később jöttek a **PowerBook**-ok (100, 140, 170, 500 stb.). Ezek - nevükkel ellentétben - még mezei 68k-s procit tartalmazó hordozható gépek voltak, általában lassabb procival és csillagászati áron. Itt említem meg, hogy minden MAC alapban tartalmaz egy alaplapi scsi csatolót (az Apple is a scsi mellett kardoskodott, akárcsak az amiga, és csak a legutóbbi modelleknél volt kénytelen visszabutulni a pc-s világban uralkodó IDE vezérlőkhöz), valamilyen hangprocesszort, egy minidin 8-as soros port csatlakozót, és egy ADB (minidin 4)-et az egérhez és a billentyűzethez. Az Apple szinte minden perifériát a maga feje után alakított ki, ezért a leghétköznapibb dolgok is iszonyú drágák hozzá - gondolj csak a speciális billentyűzetre, nyomtatókra, monitorokra. Persze ilyen-olyan




**A Fusion-nel akár a Workbench ablakában is emulálhatod a Macintosht. Nem kell hozzá más, mint egy gyors grafikus kártya és egy bivalyerős processzor...**

átalakítóval át lehet hidalni a problémák nagy részét, de ez újabb költséget jelent. További érdekesség, hogy ezekben az években több tucat (!) különböző. nehezen tuningolható típus volt a piacon, igencsak összezavarva a vásárlókat.

Tulajdonképpen itt abba is hagyhatnám a felsorolást, hiszen a Quadra volt az utolsó 68k-s gép az Apple-től. A MAC-ekből nem jelent meg gép 68060-as processzorral, ezért is szakítanak egy ilyen amigán a max 40-es procira tervezett macintosh programok. '93-94 táján megjelenek az első **PPC** alapú Macintoshok. Ez időben jutott el az operációs rendszer a System 7-7.5-ig. Az operációs rendszert a közhittel szemben a mai napig nem fordították le teljesen ppc-re, egyszerűen csak emulálják a régi hardvert. Ez persze a régi, pl. 66MHz-es 601-es PPC-ken csigalassú emulációt okozott - a bootolsát például alig lehetett kivárni rajtuk. Több más mellett sokak szerint ez okozta a MAC komoly visszaesését akkortájt (nameg a sokmilliárdos vindóz95 kampány, és az olyan rendeletek, miszerint nem "számítástechnikát" oktatnak hazánkban, hanem kifejezetten vindózt. Na mindl, nem akarom belelovallni magam...). '96-ban jelentek meg a 603-604-es procikkal felszerelt Mac-ek (**Performa**), megjelent a PCI busz (újabb engedmény a piacnak a minőséggel szemben, csakúgy, mint az AT busz megjelenése a standard SCSI helyett). (Sys 7.6.1-ig)

A legújabb, **G3**-as procik '97-ben kerülnek a gépekbe, OS8.x-szel. A sor végén áll az új üdvöske, ami igen meglepő eredménnyel fogy a világon: az **iMAC** néhány hét alatt többszázezer példányban kelt el világszerte. A gép valójában egy "low-end" masina, persze a MAC színvonalhoz képest. Viszonylag lassú, 233MHz-es G3-as procival rendelkezik (ez kb. 40%-kal számol gyorsabban, mint egy 400MHz-es PII-es), valamint PCI, SCSI, Ethernet, 57.6-os modem, ATI Rage video (4-6MB-ig bővíthető), IDE kártyákkal/portokkal. A G3-as prociról annyit érdemes még tudni, hogy a sokak által emlegetett BS L2-es, 128bites, 100-500MHz-es cache teszi igazán versenyképessé a vetélytársakkal szemben. A többi MAC amúgy ennél gyorsabb, jelenleg max. 400MHz-es G3-asokkal rendelkezik. A amigás piacon jól ismert Phase5 például igen gyors, igen jó és igen drága turbokártyákat árul ezekhez a gépekhez - méghozzá, ha a híreknek hinni lehet, Európában a legnagyobbak között van az eladott darabszámot tekintve. A 4MB-os ROMból 3MB a merevlemezről töltődik be, ami engem erősen az Amiga 1000-es kickstart bootjára emlékeztet.

Nos, remélhetőleg ezeket az újabb MAC-eket fogjuk nagyban emulálni a '99 első negyedévére ígért FUSION PPC emulátorral. Ezzel egyébként két legyet ütünk egy csapásra, hiszen létezik MAC-re egy **Softwindows** nevű PC emulátor, ami egy erősebb 486-os sebességével csaknem 100%-os (...) emulációt kínál - még a windows 95 is fut rajta. Ha tehát rá vagy kényszerítve (és ki nincs manapság?), akkor sem kell megvenned egy pc-t, ha nagyritkán windowshoz kell nyúlnod. A Softwindows stabilan működik 68k-n is, ám itt - bár szerintem jobb és gyorsabb, mint a PCX vagy a PCTask - be kell érned egy kisebb 386-os sebességével. Mielőtt igen rázgulsz a MAC-ekre, hadd áruljam el, hogy a legolcsóbb modell is többe kerül, mint egy 4000-es PPC és CVPPC kártyával... Egyelőre maradjunk az emulációnál.

Legközelebb elárulok egyet s mást arról, hogyan és miről bootol egy mac, iletve melyik könyvtár ("mappa") milyen célt szolgál.

**Horváth Péter**

**INTERMEZZO**

**Ez a cikk a végülis soha-meg-nem-jelent AMIGAonly 10,5-ös számához készült. Hogy miért nem jelent meg, azt inkább hagyjuk (lelkes aktivistáknak szívesen megadom a nyomdász nevét, személyleírását), a lényeg, hogy Magic kolléga volt olyan rendes és beleegyezett, hogy ez a rengeteg okosság itt, nálunk jelenjen meg, így is, kár lett volna a kukába dobni...**

# Internet MAC-kel

Habár a nagy fejek decemberre tutira ígérték az Opera-t és állítólag van már működőképes Netscape-tesztverzió is (MUI-s!!!), sajnos, ha egy normális (azaz inkább támogatott) browser-t szeretnénk Amigára, csak egy dolgot tehetünk... várhatunk. Vagy... elindíthatunk egy Mac emu-t.

Aki az utóbbi mellett dönt, annak adhatok egy kis segítséget... (a rémhírekkel ellentétben a dologhoz nem kell egy erőgép... egy 030/50-en rendesen elfutkároznak a progy-k... de amondó vagyok, hogy egy 030/28-on sem lehet olyan rémes a dolog. Memóriából nem árt, ha van jó sok (az sosem árt:), de azért 16 megányi MacMem is sok mindenre elegendő... A tesztelések egy 040/40-en történtek 24 mega MacMem-mel, meg egy grafkártyával 800x600/24bites képernyőn... mert gfx kártya sem árt... No persze azért anélkül is megy minden, csak graf. kártyával valahogy szebb a világ:))

Először is szükségünk lesz némi MacOS-re... (hehe, mondhatjátok, de így van... Ugyanis tudtommal nálunk a 7.5.x-es OS "terjedt el", azonban - sajnos - egyes "igényesebb" alkalmazásokhoz a 7.6.x szükségeltetik. (hmmm) Illetve a 8.x, de az egyrészt inkább a ppc alapú gépekre készült, másrészt pedig egy nagy kalap sz*r. (ez utóbbi titkot egy mac-es felhasználó árulta el nekem egy gyenge pillanatában:) De ne aggódjunk, a 7.5.xes rendszerünkön is mennek majd a dolgok... csak nem minden, sajnos ezek közé tartozik a 4.x-es Navigator is. (legalábbis nekem a 4.06-os már installkor 7.6.x-et kért... igaz a 4.04-es okénak tűnt.. egészen az indításig, amikor kiadott egy ablakot, hogy vásszthatok a restart vagy a restart gombok közül :).

Hol is hagytuk abba? Ja, igen... Vegyük akkor a ShapeShifter-t alapnak... úgyis jelenleg mindenki ezt használja :). A Settings-ben semmit sem kell állítani, csupán a Serial... menüben nem árt a serial.device-ot beírni a modem porthoz... igaz, ez alapban is ott van... Nomeg nem árt vagy 16 mega RAM... vagy inkább 24... ámbár elvileg 16-on is elmegy minden.

Majd elfelejtettem... a web-es oldalak általában 800x600-as felbontásra vannak optimalizálva, tehát amennyiben nem rendelkezünk graf. kártyával érdemes talán egy scrollozó ablakot beállítani...

No akkor indulhat a Mac... Először is arról kell meggyőződnünk, hogy megvannak-é a netezéshez szükséges extensionjeink, meg egyebeink... (a full rendszerben azt hiszem, benne vannak, de szerintem olyant még nem sokan láttak körünkben.

**Control Panels**-be:
ConfigPPP,
Network,
MacTCP

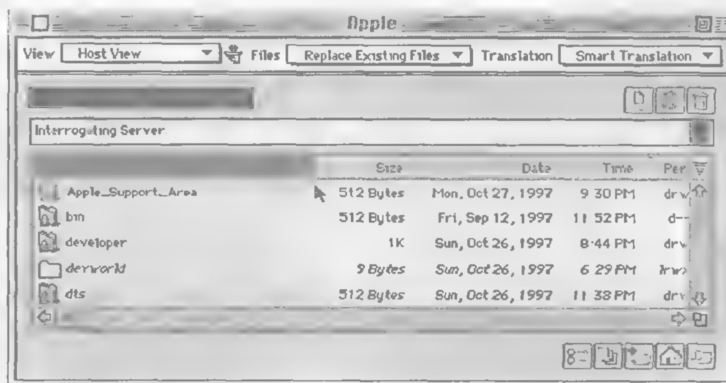
**Extensions:**
Network Extension,
PPP

Nekünk ebből igazán csak a ConfigPPP nevű stuffal van dolgunk... (a Network-höz és a Network Extension-höz AppleTalk szükségeltetik... tehát ha valakinek hálókártyája van, akkor kell használnia... modemeseknek nem szükséges...)

Nomármost a ConfigPPP-t elindítva elvileg (!) beállíthatnánk a kapcsolat jellemzőit ésatöbbi, és többi :). DE. Nekem ez nemigen sikerült... (lehet, hogy kissé hiányos a rendszerem) Másfelől viszont kinek kell ez? A megoldás prózai, ámde nagyszerűsége éppen ebben rejlik :). Kapcsoljuk be a Terminal Window-t a ConfigPPP ablakban és nyomjunk egyet az OPEN gombra.

És igen... megnyílik egy normális terminál ablak.

Ide elsőrorban nem árt egy modem init stringet begépelnünk. Javaslom az at&f&d0-t, főleg, ha valakinek néha fagy a gépe. (ekkortól nem fog bontani a modem reset-kor... a miami-ba sem árt ezt beírni init stringnek)




Utána jöhet a tárcsázó string:

atdt (telefonszám) - vagy ha pulse vonalatok van, akkor atdp.

Ezek után bekonnektál... loginoljunk be, és mikor elkezd írogatni mindenfajta karaktereket, akkor nyomjunk az OK-ra... És lám! Máris a neten vagyunk!

No ez nem is volt olyan bonyolult, mint amenyire bonyolultan előadtam, ugye? Ha véletlenül lefagynánk :), ami ugye előfordul, akkor a reboot után (és a mac indítása után) akár a ConfigPPP, akár egy net-es progy elindításával reconnect-tel majd az os a net-re... tehát semmi gond. (a pc-ssel meg csak szívjanak :).

Config PPP
PPP DOWN
Open | Soft Close
Stats... | Hard Close
Port Name: Modem Port
Idle Timeout (minutes): None
Echo Interval (seconds): Off
☒ Terminal Window
☒ Hangup on Close
☐ Quiet Mode
PPP Server: matav
Config... | New... | Delete...
v2.0.1

Mivel az amiga és a mac oldal egyszerre (sajnos) nem hajlandó a neten lenni (legalábbis ez nekem nem nagyon sikerült), ezért itt van néhány netes program mac-re...

**Browserek** (+E-Mail, +News):
- Netscape 3.x
- Netscape 4.x (7.6.1-es MacOS kell hozzá)
- Internet Explorer 4.x

**FTP:**
- Fetch 3.x
- Vicom FTP (tud resume-t is)

**IRC:**
- Ircle

A programokat bármelyik shareware gyűjteményben megtalálhatjuk a net-en. (pl. www.shareware.com, stílszerűen:) És még nagyon sok más mindent is...

Ha valahol elakadtál, nyugodtan keress meg, vagy esetleg kukkants be egy mac-es irc csatira... jó netezgetést mindenkinek...

**Magic**

**A régebbi AV-s cikkeim alapján sokan megpróbálták feljebb húzni kártyáikat nagyobb órajelre, mint amin az működött azidáig. Azon emberek egy része ma már CyberStorm MK-III-as kártyákkal rendelkezik, és mint ilyenek, hozzászoktak a nagyobb órajel használatához. Mint ismert, a Motorola procik elég jól bírják az órajel-megnövelését. A leglátványosabb eredményt azonban kétségtelenül a 060-as proci nyújtja. A 040-es procival óvatosan bánjunk, mert hajlamos a túlmelegedésre, bár szintén jól tuningolható. Jelenleg egy CSPPC 604/200/060/50-es kártyát használok már 2 hete úgy, hogy a 060-as proci 50MHz helyett 64Mhz-en ketyeg. Eddig semmi hátrányát nem szenvedtem a dolognak, inkább csak előnyeit láttam. Ezen átalakítás tapasztalatait osztom meg itt az AV oldalain.**

A proci órajelének húzását az nehezíti meg, hogy a 060-as proci órajelét adó, és a kártya busz órajelét is adó oszcillátor cseréjével a busz órajele is növekszik. Ez azért probléma, mert a SCSI kontroller is innen nyeri a működéséhez szükséges 25MHz-es órajelet. Ha a tuningolással próbálkozunk, vegyük figyelembe, hogy a SCSI magasabb órajelen érzékenyebb a lezárásra, és a régebbi SCSI.device egyáltalán nem viseli el a tuningolást. V44.2 nem tuningolható!

Egy FLASHROM updating segítségével újabb device-ot helyezhetünk fel a kártyára. Eleinte ez érdekes fagyásokhoz is vezetett. Így sajnos csak kis mértékű oszcillátor-változást viselt el a kártya. Érdekes módon elindult, de a PPC-s programok javarésze lefagyott, és a SCSI írás/olvasás sem volt tökéletes. ( Stabilan ment 56MHz-en, de már 60,64 MHz-et nem bírta).

Egy internetes forrás alapján felvetődött az ötlet, miszerint nem csak a 060-ast kell meghűteni, hanem a SCSI chipet is, és az egész kártyát is. Az ötlet bevált, azóta működik. A tapasztalatok a következők: Az egész kártyát is érdemes hűteni, nem csak a scsi chipet, mert a busz órajel megnövekedésével a többi áramkör is magasabb órajellel működik. Érdemes jó minőségű RAM-okat beszerezni, ami bírja a húzást is. ( Ilyenkor a 60ns RAM-ok kicsit gyorsabban kénytelenek működni, ezt a gyengébb minőségűek nem annyira bírják.)

A régebbi cikkemben azt javasoltam, hogy rakjuk foglalatba az oszcillátort, hogy egyszerűbben visszatehessük a régebbit, ha szükséges. A gyakorlatban bebizonyosodott, hogy a foglalat sok problémát vet fel. Nevezetesen általában a precíziós foglalatot használtuk erre a célra, ami bizony kitágulhat a sok használattól. Főleg abban az esetben, ha a belehelyezett oszcillátor már egyszer használt volt, és kiforrasztás után helyezzük a turbokártyába. Jobb megoldást eredményezne a lemezes foglalat, csak hát azt meg nem igen lehet elvágni ott, ahol szükséges lenne. Most tehát azt javaslom, hogy csak arra az időre helyezzünk foglalatot a kártyába, ameddig kikísérletezzük a megfelelő oszcillátort, majd véglegesítsük azt foglalat nélkül. Egyébként is rászorulunk a foglalatnélküliségre, hiszen az oszcillátorok pont oda esnek, hogy a szélső RAM már nem fér be a foglalatos megoldás esetén.

A jelen helyzetben ugyan nem próbáltam ki, de a neten elég sok helyen foglalkoznak a PPC proci órajelének megnövelésével is. A MAC-es világból jól ismert, hogy még jobban tuningolható, mint a 68k-s társai. Az órajel kiszámításánál figyelembe kell venni, hogy a PPC proci az órajelét 3-szorozással állítja elő. Ez azt jelenti, hogy egy 200MHz-es PPC proci 66MHz-es oszcillátor ferekvenciát háromszoroz meg, és így kapja a 198MHz-es órajelet. Az átalakításnál legyünk figyelemmel arra, hogy a 233-as 604-es proci már 3.5-szörözéssel állítja elő az órajelét. A processzor hűtéséről különösebben nem kell gondoskodnunk, hiszen azt már megoldották a phase5 mérnöke(i).

Ha brutálisabb húzást határozunk el, érdemes egy Pertier elemmel gondoskodnunk a hűtésről. A helyhiány miatt ezt érdemes a 68k-val közösen megoldani. Én személy szerint azért nem próbáltam ki ezt, mert jelenleg még nem annyira fontos, hogy a PPC teljesítményét növeljük, hiszen a PPC teljesítménye elég nagy ahhoz, hogy erre szükségünk legyen.

Végül, de nem utolsósorban vegyük szemügyre a 040-es használók széles táborát érintő 040-es proci tuningolását is. Bár mielőtt nekikezdenénk, le kell szögezni, hogy a 040-es képes hőmegfutásra, ezért alaphelyzetben sem árt neki egy hűtő-alkalmatosság. Míg a 060-as esetében sokszor elég egy passzív hűtő, addig a 040-esre mindenképpen egy aktív hűtőt érdemes helyezni. (Az aktív hűtő azt jelenti, hogy nem csak egy hűtő-tönk, hanem azon egy ventillátor kényszeríti a levegőt áramlani, ami által hűl.) A 040-es proci két frekvenciát használ. Ez az oszcillátor 80MHz-es. Ennek leosztásával nyerik a működtető órajelet.

Az oszcillátorok elhelyezkedése a következők szerint alakul: A kártya jobb szélén a PPC proci órajelét szolgáltató oszcillátor található. Emlékeztetőül: ennek háromszorosa hajtja a PPC procit. Ha 233MHz-es procink van, akkor három és félszeres szorzással kapjuk meg az órajel frekvenciáját. Ide a javasolt oszcillátor 75MHz-es mindkét verzió esetén. Középen a 060-as és a busz oszcillátora található. Ennek felét kapja a SCSI vezérlő is, és persze innen számolódnak a RAM frissítés időpontjai is. Ezért szükséges az egész kártyát hűteni. Elméletileg elviselne itt 80MHz-es oszcillátort is, de akkor már 45ns-os RAM-okra lenne szükségünk. Mindenesetre kipróbáltam. A 060-as elindul, de RAM-hiba miatt mindig elfagy. A Kickstart még feléled, mivel az a lassú alaplapon keresztül töltődik, de ha FASTRAM-hoz próbál nyúlni, már fagy is. Ezért ennek az oszcillátornak az órajele 65MHz, esetleg jó hűtéssel 69MHz lehet. A bal oldali szélső oszcillátor a 040-esé, ha a kártyánk 060-as, akkor ez nincs is beültetve.

A közölt teszt-eredmények azt hiszem magukért beszélnek, és mivel a gépben volt egy CyberVisionPPC is, ez jó alkalom volt annak tesztelésére, hogy a megnövelt órajel annak sebességét is növelte. A tesztekben közlöm a PIV mért értékeit is, bár övön aluli ütésként, hiszen a CVPPC megnövelt busz-órajellel működött. De Magic által írt sebesség-teszthez viszonyítva lehetőség nyílik az összehasonlításra. Az összehasonlításkor azonban ne feledkezzünk meg arról, hogy a PIV nem csak egy videókártya, hanem komplett multimédiás lehetőségeket is magában hordoz! Míg a CVPPC csak videókártya.

A teszteredményeket a túloldalon láthatjátok.

**Bozó / Gadget**

# A CyberStorm PPC kártya tuningolása

# IntuiSpeed V1.5 eredmények:

Computer : A4000, 64 MHz
Graphic Board :
CyberVisionPPC, with 8 MByte RAM
OS, CPU and RAM : OS: 40.42
Kick: 39.106 CPU: 68060
RAM: 2/127 MB
Resolution :
CVisionPPC: 8Bit 640 x 480 in 256 Colors

| Benchmark | : Actions per second |
|---|---|
| Write pixel | : 624896/s |
| Line draw | : 30588/s |
| Filled rectangle | : 19709/s |
| Scroll vertical | : 467/s |
| Scroll horizontal | : 558/s |
| Draw circle | : 21122/s |
| Text without scroll. | : 811/s |
| Draw rectangle | : 8507/s |
| Window layer test | : 37/s |
| Size window | : 113/s |
| Move window | : 409/s |
| Line Pattern Draw | : 14992/s |

Computer : A4000, 64 MHz
Graphic Board :
CyberVisionPPC, with 8 MByte RAM
OS, CPU and RAM : OS: 40.42 Kick: 39.106
CPU: 68060 RAM: 2/127 MB
Resolution :
CVisionPPC: 16Bit 640 x 480 in 65536 Colors

| Benchmark | : Actions per second |
|---|---|
| Write pixel | : 351484/s |
| Line draw | : 14264/s |
| Filled rectangle | : 16343/s |
| Scroll vertical | : 415/s |
| Scroll horizontal | : 502/s |
| Draw circle | : 16763/s |
| Text without scroll. | : 801/s |
| Draw rectangle | : 7647/s |
| Window layer test | : 28/s |
| Size window | : 120/s |
| Move window | : 413/s |
| Line Pattern Draw | : 12191/s |

Computer : , 64 MHz
Graphic Board :
CyberVisionPPC, with 8 MByte RAM
OS, CPU and RAM : OS: 40.42 Kick: 39.106
CPU: 68060 RAM: 2/127 MB
Resolution :
CVisionPPC: 24Bit 640 x 480 in 16777216 Colors

| Benchmark | : Actions per second |
|---|---|
| Write pixel | : 381606/s |
| Line draw | : 10431/s |
| Filled rectangle | : 11078/s |
| Scroll vertical | : 261/s |
| Scroll horizontal | : 333/s |
| Draw circle | : 13481/s |
| Text without scroll. | : 801/s |
| Draw rectangle | : 6657/s |
| Window layer test | : 23/s |
| Size window | : 118/s |
| Move window | : 326/s |
| Line Pattern Draw | : 9608/s |

# SysSpeed V2.6 teszteredmények:

CyberStormPPC060/64/604/200

| | CVPPC | PIV |
|---|---|---|
| Mem | 50 | 64 |
| CacheR | 189.82 | 234.02 |
| ReadROMb | 6.86 | 8.86 |
| ReadROMw | 7.87 | 10.16 |
| ReadROMl | 8.21 | 10.60 |
| ReadFb | 26.57 | 30.18 |
| ReadFw | 37.21 | 40.05 |
| ReadFl | 45.96 | 47.77 |
| WriteFb | 21.48 | 24.66 |
| WriteFw | 36.82 | 37.94 |
| WriteFl | 36.79 | 37.98 |
| Fast2Fb | 12.47 | 13.96 |
| Fast2Fw | 18.53 | 19.83 |
| Fast2Fl | 22.24 | 22.62 |
| Fast2Fm | 20.35 | 21.04 |
| Fast2F16 | 25.46 | 28.83 |
| ReadCb | 1.11 | 1.11 |
| ReadCw | 2.21 | 2.23 |
| ReadCl | 4.43 | 4.45 |
| WriteCb | 1.14 | 1.68 |
| WriteCw | 3.34 | 3.36 |
| WriteCl | 6.68 | 6.71 |
| C2Cb | 0.67 | 0.67 |
| C2Cw | 1.33 | 1.34 |
| C2Cl | 2.66 | 2.67 |
| C2Cm | 2.66 | 2.68 |
| C2C16 | 2.66 | 2.68 |
| F2Cb | 1.65 | 1.68 |
| F2Cw | 3.25 | 3.35 |
| F2Cl | 6.38 | 6.69 |
| F2Cm | 5.92 | 6.20 |
| F2C16 | 5.91 | 6.69 |

## Drive

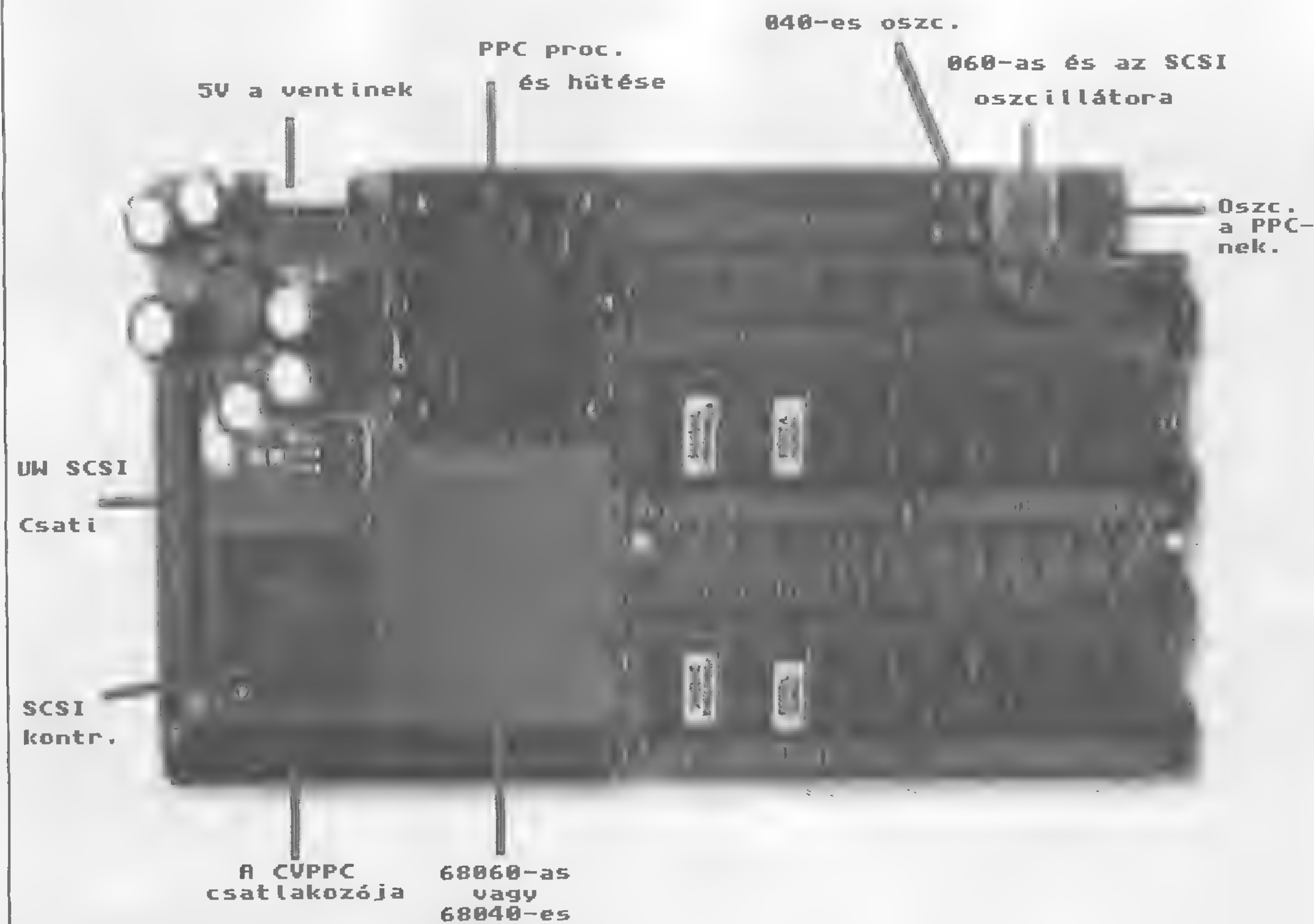
| | | |
|---|---|---|
| Create | 473 | 587 |
| Open | 1084 | 1367 |
| DirScan | 9688 | 9960 |
| Delete | 952 | 1156 |
| S/R | 3201 | 3184 |
| CrFile | 6.36 | 6.47 |
| WrFile | 6.32 | 6.36 |
| RFile | 5.96 | 5.98 |
| RawRead | 9.18 | 9.19 |

## Intuition

| | | |
|---|---|---|
| OpenWin16 | 17 | 20 |
| OpenWin256 | 15 | 20 |
| OpenWinHi | 14 | 20 |
| OpenWinTru | 16 | 19 |
| WinLayer16 | 27 | 13 |
| WinLayer256 | 26 | 28 |
| WinLayerHi | 16 | 25 |
| WinLayerTru | 11 | 18 |
| SizeWin16 | 107 | 210 |
| SizeWin256 | 83 | 191 |
| SizeWinHi | 81 | 170 |
| SizeWinTru | 79 | 182 |
| MoveWin16 | 230 | 341 |
| MoveWin256 | 222 | 398 |
| MoveWinHi | 215 | 444 |
| MoveWinTru | 159 | 273 |
| ConOutP16 | 194 | 112 |
| ConOutP256 | 195 | 113 |
| ConOutPHi | 127 | 76 |
| ConOutPTru | 89 | 59 |
| OpenScr16 | 17 | 7 |
| OpenScr256 | 15 | 8 |
| OpenScrHi | 12 | 7 |
| OpenScrTru | 13 | 4 |
| SwapScr16 | 71 | 50 |
| SwapScr256 | 71 | 50 |
| SwapScrHi | 72 | 50 |
| SwapScrTru | 72 | 50 |

## Graphic

| | | |
|---|---|---|
| ScrollX16 | 403 | 155 |
| ScrollX256 | 403 | 157 |
| ScrollXHi | 185 | 135 |
| ScrollXTru | 110 | 82 |
| ScrollY16 | 396 | 141 |
| ScrollY256 | 396 | 142 |
| ScrollYHi | 175 | 108 |
| ScrollYTru | 101 | 59 |
| PrintTxt16 | 6360 | 1979 |
| PrintTxt256 | 6385 | 6203 |
| PrintTxtHi | 5891 | 6012 |
| PrintTxtTru | 4503 | 6009 |
| RectFill16 | 14846 | 17189 |
| RectFill256 | 14760 | 17122 |
| RectFillH | 10179 | 14929 |
| RectFillT | 7358 | 12211 |
| DrwElipse | 10630 | 24545 |
| DrwElip256 | 10635 | 24558 |
| DrwElipHi | 10471 | 2469 |
| DrwElipTru | 3919 | 2689 |
| DrwCirc16 | 10242 | 23823 |
| DrwCirc256 | 10243 | 23622 |
| DrwCircHi | 10060 | 21028 |
| DrwCircTr | 3728 | 16262 |
| WrtPixel1 | 91707 | 166671 |
| WrtPix256 | 91641 | 166643 |
| WrtPixelHi | 92232 | 141381 |
| WrtPixelTr | 91931 | 148773 |
| HorLines16 | 24619 | 22168 |
| HorLines256 | 24620 | 21997 |
| HorLinesHi | 23052 | 22002 |
| HorLinesTru | 21291 | 22032 |
| VerLines16 | 17356 | 9976 |
| VerLines256 | 17368 | 10090 |
| VerLinesHi | 15073 | 7063 |
| VerLinesTru | 12089 | 5477 |
| DiaLines16 | 3575 | 13356 |
| DiaLines256 | 3574 | 13510 |
| DiaLinesHi | 3203 | 4313 |
| DiaLinesTru | 1270 | 2999 |
| AreaElps16 | 248 | 227 |
| AreaElps256 | 246 | 226 |
| AreaElpsHi | 246 | 226 |
| AreaElpsTru | 243 | 222 |
| AreaCir16 | 235 | 203 |
| AreaCir256 | 235 | 204 |
| AreaCirHi | 233 | 203 |
| AreaCirTru | 229 | 198 |
| AreaFill16 | 414 | 16815 |
| AreaFill256 | 414 | 16833 |
| AreaFillHi | 405 | 14648 |
| AreaFillTru | 395 | 12172 |




CPU/FPU

| | | |
|---|---|---|
| MIPS | 66.21 | 84.80 |
| MFLOPS | 26.46 | 34.03 |

XOpa teszterdmények:

- CVPPC 16bit 800x600

GFX:

| | |
|---|---|
| move/draw | 10952.9/s |
| writepixel | 293677.1/s |
| Rectfill | 13712.0/s |
| Drawcircle | 19220.2/s |

Intuition:

| | |
|---|---|
| Openwindow | 112.6/s |
| Movewindow | 812.1/s |

- CVPPC 24bit 800x600

GFX:

| | |
|---|---|
| move/draw | 8925.4/s |
| writepixel | 291976.9/s |
| RectFill | 13371.4/s |
| DrawCircke | 15354.7/s |

Intuition:

| | |
|---|---|
| Openwindow | 106.3/s |
| Movewindow | 527.4/s |

Memory:

| | |
|---|---|
| Fast-Ram: | 51.586 Mb/s |
| Chip-Ram: | 5.999 Mb/s |

Integer:

| | |
|---|---|
| Add: | 72992.7/s |
| Multiply: | 11547.3/s |
| Divide: | 2562.8/s |
| Bit-Shift: | 63291.1/s |

Floating:

érték*1000

| | |
|---|---|
| Add: | 1215.1/s |
| Multiply: | 1243.3/s |
| Divide: | 1442.8/s |
| Sin/Cos: | 132.7/s |
| Sqrt: | 149.1/s |

PD5 teszteredmények:

CS060/64MHz!!!! CYBVPPC-vel 68k teszt:

INT TEST Results for This Machine
5.7400 Seconds
MATH TEST Results for This Machine
15.2800 Seconds
CHAR TEST Results for This Machine
30.1200 Seconds
MEM TEST Results for This Machine
0.4600 Seconds 75 MIPS

CS060/64MHz CYBVPPC-vel es PPC teszt.
604/200:

INT TEST Results for This Machine
2.8800 Seconds
MATH TEST Results for This Machine
0.9800 Seconds
CHAR TEST Results for This Machine
60.0000 Seconds
MM TEST Results for This Machine
7.9600 Seconds 150 MIPS

# FTP EMAIL

Ez az írás azoknak szól, akiknek nincs INTERNET elérésük, de a munkahelyükön vagy otthon rendelkeznek elektronikus postafiókkal /EMAIL/ :))), valamint szeretnének hozzáférni a szervereken tárolt többezer programokhoz, és elsőnek értesülni a frissen felrakott stuffokról. Ez utóbbihoz fel kellíratkoznunk a

listproc@wugate.wustl.edu

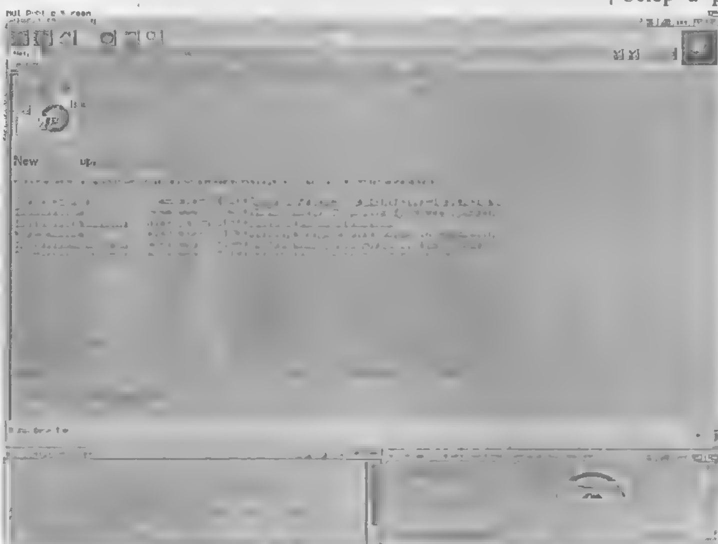
EMAIL címre küldött
SUBSCRIBE AMINET-DAILY <Név>
vagy
SUBSCRIBE AMINET-WEEKLY <Név>
tartalmú levéllel.

Ha a visszaigazolási procedúrán is átestünk, ezentúl naponta vagy hetente megkapjuk a frissen felrakott programok listáját. Ebből a listából mazsolázhatunk, és ha valamelyik programot le akarjuk szedni, ehhez az
ftpmail@mail.westel.hu
EMAIL címre kell küldenünk az utasításokat tartalmazó levelet.
Az ftpmail gateway-nek adható parancsok:
reply-to email-address cím.
Kinek küldje a választ. Ez opcionális, az alapértelmezés a feladó. A következők követhetik:
help Segítséget küld vissza.
delete jobid - törli a megadott kérést
open [szerver [felhasznalo [jelszo]]] - a megadott szerverre ftp-zik.

Az alapértelmezés az ftp.westel.hu szerver anonymous felhasználó és a jelszó a levelezési cím.
Ha kiadtuk az open parancsot, 100 számú parancs követheti az alábbiakból:

· cd könyvtárnév - könyvtárt vált.
· ls [könyvtárnév] - rövid formátumú lista a megadott könyvtárról.
Alapértelmezés az aktuális könytár.
· dir [könyvtárnév] - hosszú formátumú lista a megadott könyvtárról.
Alapértelmezés az aktuális könyvtár.
get [útvonal] filenév - lehoz egy fájlt és elküldi levélben.
size num[K|M] - beállítja a maximum fájlméretet Kilo- vagy Megabájtban, az ennél nagyobb fájlok darabolodva jönnek el.
Az alapértelmezés 100K. Nekem a maximális méret az 512k volt, mert ettől nagyobb beállításnál vissza váltott 100k-s méretre.
quit - input vége - a többi sort nem veszi figyelembe.





A darabokban érkezett leveleket legegyszerűbben Ced-ben tudjuk összefűzni. /INCLUDE FILE/ :))) Csak ügyeljünk arra, hogy az első részhez hozzáfűzött levélnek a fejlécét távolítsuk el. Majd az összefűzött levélt mensük el a YAM folderjébe, így már az egészben ki tudjuk menteni a csatolt file-t.

Példaszkriptek:

```
open
dir
quit
```

ftp.westel.hu szerverre kapcsolódik és kilistázza a gyökérkönyvtárat.

```
reply-to lmjm@doc.ic
open wuarchive.wustl.edu
size 512k
cd pub/aminet/util/boot
get BlizKick.lha
quit
```

A wuarchive.wustl.edu szerverre konnektál, belép a pub/aminet/util/boot könyvtárba és elküldi a BlizKick.lha nevű fájlt a lmjm@doc.ic címre.
Fontos még, hogy az elérési útvonalat és a file nevet kis- és nagybetű helyesen írjuk be.

```
open wuarchive.wustl.edu
size 512k
cd pub/aminet/comm/tcp
get fact.lha
quit
```

A wuarchive.wustl.edu szerverre konnektál, belép a pub/aminet/comm/tcp könyvtárba és elküldi a fact.lha nevű fájlt arra a címre, ahonnan küldtük az utasítást.

```
open wuarchive.wustl.edu
cd pub/aminet/util/libs
dir
cd pub/aminet/comm/tcp
ls
quit
```

A wuarchive.wustl.edu szerverre konnektál. belep a pub/aminet/comm/tcp könyvtárba és directory-t küld, majd belép a pub/aminet/comm/tcp könyvtárba és listát küld arra a címre ahonnan küldtük az utasítást.
Ha nincs leterhelve a rendszer, akár 5-10 percen belül megjöhet a válasz. Remélem, eléggé érthetően írtam, törekedtem minél tömörebb lenni. 1998 augusztusa óta használom így a programok lehúzását, s eddig semilyen problémám nem volt vele. Ha valakinek további információra van szüksége nyugodtan írjon az EMAIL címemre.

**Garami Ferenc**
GFS
gfs22@freemail.c3.hu

**A MakeCD-t naponta használom, és még egyszer sem sikerült lefagyasztani. Egyszerű, kis gépen is elmegy, talán nem véletlen, hogy az Amiga Plus az év szoftverévé választotta tavaly. Bétatesztelőként megragadtam az alkalmat és váltottam néhány szót a program készítőjével. Éles szemű olvasóink rögtön észreveszik majd, hogy majdnem ugyanazokat a fantáziadús kérdéseket tettem fel neki, mint az AMIGAonly 10-ben Felixnek, de megnyugtatok mindenkit: a válaszok különbözni fognak...:)**

# Interjú Patrick Ohlyval, a MakeCD fejlesztőjével

**Ao:** Mesélj valamit magadról!

**P.O.:** Informatikát tanulok, most épp Edinburhg-ban vagyok egy egyéves ösztöndíjjal. Miután visszatérek Németországba, fél évig a diplomamunkámon szeretnék dolgozni. Nemsokára a tanulmányaim és első negyed századom is a végéhez közeledik - lassan ideje lesz felnőnöm :). Ez számomra annyit jelent, hogy állást keresek valahol az iparban. Akadémiai pályát is választhatnék, de az informatika gyakorlati oldala sokkal jobban izgat.

Persze a számítástechnika és informatika mellett egy csomó más is érdekel - bár barátnőm szerint ezekre kevés időt szánok ;-). Szívesen nézek filmeket, sokat olvasok (amennyit csak az időm enged), legszívesebben fantasyt, elsősorban Terry Pratchettet (én is, én is! - a törd.), lelkes biciklista vagyok és rendszeresen járok úszni (na jó, ez utóbbi nem igaz...). Bumeráng-készítésre, windsurfre, síelésre sajna nem maradt időm, mióta tanulok.

**Ao:** Hogyan ismerkedtél meg az Amigával? Milyen gépen dolgozol jelenleg?

**P.O.:** Úgy 12-13 lehettem, mikor egy C64-est kaptam ajándékba. Némi Basic és Assembler próbálkozás (és rengeteg játék) után vettem egy használt, alap 2000-est. Ott már a C volt a nyerő (és a sok játék...). Szép lassan bővítgettem a gépet: 2 mega ram, egy óriási (30MB-os) merevlemez, egy 030-as Hardital turbokártya, később GVP kártya, Picasso II grafikus kártya... Lehet, hogy a Commodore azért ment tönkre, mert sosem náluk vásároltam a bővítőket?

Közben cikkeket és programokat írtam a német amiga magazinoknak, és többé nem játszottam a géppel... Megalkottam az első amiga projektem (DiskProtection), és megkezdtem tanulmányaim az egyetemen. Egy évvel ezelőttig használtam a 2000-est, mikor a Macrosystem jóvoltából egy Draco 60-at kaptam egy szoftver megírásához. Ezt a gépet még mindig használhatom, de bevallom, megvenni aligha szeretném, hiszen nem teljesen kompatibilis az Enforcerrel és a SAS-C forráskód debuggerével.

Amúgy nem tudnám elképzelni, hogy visszatérek a 2000-esemhez - az órás fordítási idők a MakeCD-hez túl hosszúnak tűnnek...

Talán veszek egy pécét, emulálom rajta az amigát az UAE-vel és Linux alatt fordítok. Ehhez persze még valakinek (vagy épp nekem) meg kellene írni az Enforcer és SCSI támogatást az UAE-hez.

**Ao:** MAKECD - miért épp egy CD író program?

**P.O.:** Angela (Angela Schmidt, aki a program terjesztésében, a dokumentációk elkészítésében segít) egyszer megkért, hogy írjak grafikus felületet a makecdromfs-tooljához (hoppá, egy programozó lány... - a törd.). Akkoriban ('96) egyedül a MasterISO volt képes CD-t írni, és iszonyú sokba került. Körülményes kezelése, korlátai miatt úgy döntöttünk, hogy jobb és olcsóbb alternatívát nyújtunk a felhasználóknak.

Nekem soha nem volt szükségem a MakeCD-re - sem CD lejátszóm, sem pedig PSX-em nincs. Biztonsági másolatok készítéséhez persze egy CD-R használata egyszerűbb, mint a zip lemezeké, amiket azelőtt használtam.

Mivel senki sem vállalta be a SCSI rész megírását, a végén azt is nekem kellett megcsinálni. Így szép lassan azt vettem észre, hogy az egész az én feladatommá vált, ami szabadidőm nagy részét lefoglalta - ha a "szabadidő" egyáltalán ideillő fogalom... Sajnos közben néha az egyetemre is be kellett ugranom, éshát más dolgaim is akadtak, de ezeket általában a bugvadászat és a hozzám intézett kérdések megválaszolása, vagy egyszerűen a legutolsó változat minél gyorsabb befejezése mögé szorítottam.

**Ao:** Hány CD-t tettél tönkre a tesztelések során?

**P.O.:** Komoly kupacok gyűltek össze az idők során, de valahogy nem tudtam rábírni magam, hogy kidobjam őket ;-)

**Ao:** Mi a legjobb a MakeCD-ben? Mit tud, amit a konkurrens programok nem?

**P.O.:** Hogy a többiek mit nem tudnak, az naponta változik - hiszen a konkurencia sem alszik :).

Pillanatnyilag mi vagyunk az egyetlenek, akik az mpega.library-n keresztül támogatjuk a röptében történő MPEG-audio konvertálást és CD-R-re rögzítését. Az AIFF-CD egy új szabvány, ami az audio-editorokkal történő adatcserét könnyíti meg, és amit a 3.2-es MakeCD-hez fejlesztetem ki.

Végül egyedül mi kínálunk bubble-help-et, ami nem más, mint egy előugró ablak, ami az egér mutatója helyzetétől függően azonnali segítséget nyújt a programhoz - mindezt rengeteg, köztük magyar nyelven is.

**A MakeCD szerzői által ajánlott (és a MakeCD által támogatott) elterjedtebb CD írók:**

**Yamaha CDR 100/102 (különösen javasolt)**
**Yamaha CDR 200/400 (különösen javasolt)**
**Yamaha CDR 2260/4260 (különösen javasolt)**
**Ricoh MP6200S (különösen javasolt) TEAC CDR50S, TEAC CDR55S**
**Plextor PX-R412 JVC (egyes típusokat nem támogat, olvasd el a dokumentációt!)**
**Ricoh 1420 / CDR_Plextor (bizonyos típusokat csak, lásd dokumentáció!)**
**Sony (a 926S csak TAO módban)**
**Philips/HP (egyes típusokkal gond lehet, olvasd el a részleteket a kompatibilitás-listában)**

**A támogatott írók listája persze sokkal nagyobb, ha azonban most készülsz írót vásárolni, érdemes az itt felsoroltak közül választanod.**

Ao: A MakeCD melyik tulajdonságára vagy a legbüszkébb?

P.O.: Leginkább az egységes koncepcióra, ami végigkíséri az egész programot, valamint az image-file-ok rugalmas kezelésére. Az embernek nem kell felhasználási területenként vagy írásmódonként más és más munkamódszert használni, hanem mindig csak összerakja a kívánt trackeket, megadja a forrást és az átmeneti állományok helyét, és már írhat is.

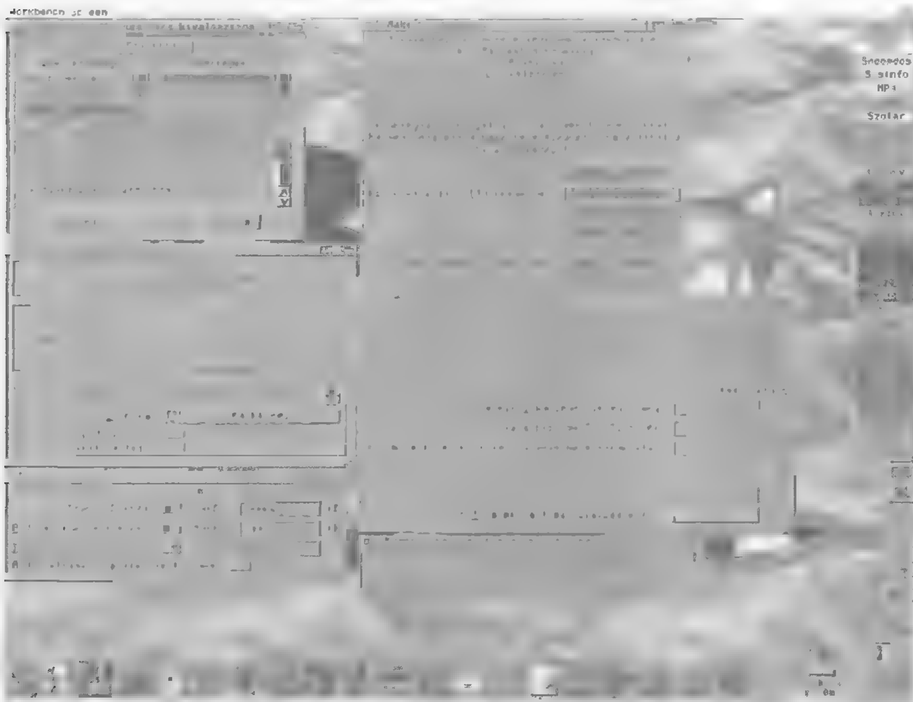
Az audio-részt is több módon támogatjuk. Az audiotrackeket meg is hallgathatod az amiga hangjával vagy ahi-n keresztül akár hangkártyán is. Az összes forgalomban lévő formátumot kezelni tudjuk, közöttük röptében, azaz írás közben is lehet konvertálni.

ugyanis két teljesen különböző dolog. Az első igazán jó móka (hiszen valami új dolog működni kezd a programban), míg a második kemény munkával egyenlő, hiszen a felhasználókat is ki kell elégítenem.

Ao: Mit tervezel a következő változatban?

P.O.: Itt látod a listámat, amit nem feltétlenül fontossági sorrend alapján írtam le, azaz lehet, hogy egyik-másik dolog csak később valósul meg közülük.

- ISO image file-okhoz könyvtár-editor
- Sony és ATAPI DAO
- CD szöveg (ha lehetséges a jelenlegi meghajtókkal)



Patrick fontolgatja, hogy a későbbi változatokhoz már nem a Triton.library GUIját használja, hanem áttér valami másra, amit még ma is fejlesztenek - a MUI a legesélyesebb jelölt...

Végül hadd idézzem az egyik béta-teszterünket, mivel erre vagyok a legbüszkébb (ő mindhárom ismert amigás cd író programot jól ismeri): "A MakeCD használatakor a béta-változatok stabilabbak, mint xxx-nél a kiadott változatok. Rendszerösszeomlások, lefagyások a MakeCD-nél gyakorlatilag ismeretlen fogalomnak számítanak - egyetlen példát sem tudok felhozni, mikor ilyesmi történt volna egy végleges verzióval."

Ao: Elégedett vagy az eladási számokkal? Eléggé motiválnak ahhoz, hogy továbbfejleszd a programot?

P.O.: Az eladások rendben vannak, bár ez az amigánál sosem jelent túl nagy számot. Mindenesetre kellőképp motivált vagyok - a tennivalók listája igen hosszú, és mindet szeretném beépíteni a programba.

Persze ha csökken az érdeklődés (mint a nyáron a feltört változatok vagy a piac telítettsége miatt), akkor kérdéses, hogy készül-e újabb változat. Az új dolgokat beültetni és egy új változatot kiadni

- Joliet támogatás
- többszörös meghajtók, a forrás és cél még rugalmasabb kezelése
- a forrás gyors tesztolvasása image file létrehozása vagy CD-R írása nélkül
- az audiotrackek elején és végén lévő csend automatikus eltávolítása
- a trackek optimális elhelyezése a lemezen
- streamerek alkalmazása az image file-ok tárolásához
- különböző audio trackek hangerejének módosítása
- több funkció meghívása shellből/workbench alól és non-interaktív használat
- 512 byte-tól eltérő méretű blokk médium támogatása
- image file-ok törlése, image partíció formázása a MakeCD alól
- a megírt trackek archív bitjének beállítása
- az elkészült másolatok számának kiírása az írás ablakban
- jobban testreszabható grafikus kezelőfelület (pl. kisebb írás ablak minimális információval)
- automatikus beállítások a rendszertől függően
- nemcsak a kidobást, hanem a lemez behelyezését is menüből vezérelhetővé tenni
- minden trackhez külön megjegyzés
- alapértelmezett image típus megadása a beállításoknál
- további GUI-k

Ao: Írtál már más programokat is? Miket?

P.O.: Időrendi sorrendben a következő programokat készítettem:

**- Druckmanager**
Ez egy nyomtató-vezérlő, hasonlít a Turboprinthez.

**- DiskProtection**
Egy biztonságos és egyszerűen kezelhető merevlemez-titkosító segédeszköz

**- Patricia**
Szövegkereső-rendszer a Meeting Pearls CD-k számára (nem rólam neveztük el, hanem az alkalmazott algoritmus nevéről!)

**- MakeCD**
Kommentár nélkul...

Ao: Mi a véleményed az amiga jövőjéről?

P.O.: Úgy gondolom, az AI (Amiga International) jó irányban halad, és egy új géppel az egész márkát talpra állíthatja. Én mindenesetre ott leszek, ha történik valami. A "Klasszikus Amigánál" kicsit későn vetem fel a kapcsolatot a többi komoly fejlesztővel és felhasználóval. Úgy érzem, az igazán izgalmas korszakot valahogy "átaludtam".

Az Amiga - ahogy ma ismerjük - még sokáig joggal lesz jelen a számítástechnikában. Egy 060-as vagy PPC processzorral, a mai gyors grafikus kártyákkal - nem beszélve a hatékony operációs rendszerről - az ember tényleg nagyon jól dolgozhat. Ez soha nem fog megváltozni - hiszen az én gépem nem válik lassabbá, sőt, nem omlik össze szégyenében, ha a konkurrens gépek gyorsabbá válnak ;-)...

További info:

patrick.ohly@stud.uni-karlsruhe.de
http://home.pages.de/~Ohly/

**Horváth Péter**



# ÚJ AMIGÁS MAGAZINOK

Már-már hihetetlen, mennyi mozgás tapasztalható az Amigás magazinok piacán Nézzük előbb a rossz híreket:

A legendás **CU Amiga** magazin részvényesei "CU"-t kiáltottak az olvasóknak - az utolsó szám idén ősszel került a boltokba

A német **Amiga Magazin** is a PC Go (tippeljetek, milyen géptípussal foglalkozó) 32 oldalas mellékletévé zsugorodott. Ez utóbbi várható volt, hiszen az Amiga Magazin szerkesztői hosszú, kitartó munkával nyomták lejjebb és lejjebb a cikkek színvonalát

Cserébe viszont több, új magazin is piacra került

Elsőként az **Amiga Survivort** (A5, fekete-fehér, 40 oldal) mutatnám be. Ez az angol nyelvterületen - a CU kipusztulása keltette űrt betöltendő - forgalmazott magazin. Eleinte hol-hol nem, mostanában már havonta jelenik meg. 99 januártól A5-ről A4-es formátumra váltanak, hála az egyre növekvő előfizetői tábornak. A borító szép színes, maga a magazin fekete-fehér. Leginkább játékokkal foglalkozik. Nekem eléggé felszínesnek tűnt..




"Hála" a CU Amiga halálának, az **Amiga Informer** (USA) immár Európában is előfizethető. Az Amiga Format pedig él és virul, immár csaknem egyedül az angol piacon...

A német piac évek óta nem volt ilyen erős - itt három, színvonalasabbnál színvonalasabb magazin került piacra

**Amiga Future** - (A4, 68 oldal, végig színes) Igazából az Amiga Plus játékokkal foglalkozó melléklete, ez azonban nem látszik rajta

Kéthavonta jelenik meg, CD melléklettel. A CD-n hagyományosan mindig található egy játék teljes verziója volt már Mad News, Samba Partie, miegyeb. A első néhány szám sikere láttán a magazinra mostantól elő is lehet fizetni - szerencsére, mostanában elegendő játék jelenik meg ahhoz, hogy megteljen az újság. Az APC&TCP csapat készíti, nevük talán ismerősen cseng itthon is - ők követték el többek között a Digiboostert és a Flyin' high-t.

**Amiga Fever** (A4, 68 oldal, színes) - komoly reklámkampánnyal bevezetett, lelkes csapat által készített havi magazin. Inkább felhasználói programokkal foglalkozik, és minden számra ígérnek egy hosszabb lélegzetű interjút egy-egy ismert amigás személyiséggel. Elsőként rögtön Wolf Dietrich-hel, a Phase5 vezetőjével közöltek egy hosszabb beszélgetést.

**Amiga OS** (A4, 84 oldal, részben színes, igen jó minőségű papír) - Az első szám - csakúgy, mint a Fevernél - a vásáron jelent meg, nagy meglepetést okozva, hiszen előtte semmit sem hallotunk erről a magról. Személy szerint ez tetszett a legjobban. A tesztek igen alaposak, tényleg minden részletre kiterjednek, látszik rajtuk, hogy a cikkírók nem csak két délután töltöttek az adott programmal

Kellemes meglepetés volt, hogy több, számomra ismeretlen shareware és freeware programról is részletesen írtak - így elkerülve azt a hibát, miszerint mindegyik magazin ugyanarról beszél akárcsak a híradók a tucatnyi magyar adón egész este egymás után..

A német piacon jelen van még további kettő, régebbi motoros is: a már említett Amiga Plus (ez tűnik a legerősebbnek), és a kéthavonta megjelenő Amiga Special. Mindkettő színes, 100 oldalas magazin, lemezmelléklettel. A Plushoz külön vásárolhatsz CD mellékletet - a Specialhoz az előfizetőknek jár.



Mint látjátok, nemcsak a szoftverek területén, de a magazinokkal is Németország a legelső egyszóval lehet megkeresni a polcon nagypapa poros német nyelvkönyvét.

**Horváth Péter**

# APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

**Ezzel a szelvénnyel (vagy a fénymásolatával) bárki ingyen feladhat apróhirdetést. Az egyetlen feltétel, hogy olvasható legyen a szöveg... Ha lusta vagy elmenni a postáig, elég, ha küldesz egy e-mailt a pcpince@syneco.hu-ra „aprohirdetes" subjecttel. A hirdetéseket szigorú cenzúrázás után közöljük le - a „legújabb PSX játékok másolása nagy tételben"-típusú hirdetések nem fognak átmenni a rostán... Ha üzleti tevekenyseget hirdetnel (pl. „elado CD-R-ek a legolcsóbban"), akkor kérj tőlünk közületi hirdetesi árakat.**

**A hirdetés szövege:**

**A címed:**

Vennék 4x-6x Panasonic CDROM-ot max. 4-5 ezerért, valamint max. 1,2 Gb méretű Quantum vinyót óccsón.

**Érd: totem@freemail.c3.hu**
**Mh.tel.: 302-0600/1668**

100-400 megás használt SCSI vinyót keresek emberi (Amigás) áron.

**Érd: Boby@deltav.hu ill 62/437-432 este**

4Mb-os FastRam bővítő eladó A1200-eshez, irányár: 6000 Ft

**Érdeklődni telefonon: 32/456-205 (Toronyi Zoltán) este 18 óráig, vagy pedig Email-ben: qxyka@is.hu**

Keresek 1GB körüli SCSI-II vincsit, hívj, megegyezünk.

**Érd.:**
**tel : 06-22-344-906 Rákóczi Viktor**
**email: nextcom@mail.datatrans.hu**

ITT A TE APRÓHIRDETÉSED

IS ÁLLHAT A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN!

(a márciusi számban a február 28-ig beérkezett apróhirdetések jelennek meg)

# ELŐFIZETÉSI SZELVÉNY

Elő szeretném fizetni az Amiga Világot ☐ fél évre ☐ egy évre a(z) .... számtól kezdve. CD mellékletet ☐ kérek ☐ nem kérek.

Név: ..............................................................................................

Lakcím: ..........................................................................................

Nick: ..............................................................................................

Telefon: ..........................................................................................

E-mail: ...........................................................................................

HTTP:..............................................................................................

Csak az első kettőt muszáj kitölteni, a többi opcionális. Ezt a szelvényt küldd el a befizetést igazoló csekkszelvénnyel vagy annak másolatával a következő címre: 9401 Sopron, Pf. 377

## Az előfizetésről

Minden újsághoz mellékeltünk egy csekket, amin befizetheted az árát. Ha a csekket nem találod, kérj tőlünk egyet a 06-99-332-091-es telefonszámon, vagy e-mailben: pcpince@syneco.hu. Az összeg helyét üresen hagytuk, mivel Te döntöd el, hány számot szeretnél előfizetni. Ha csak ezt a számot kéred, az összeg helyére 600,- Ft-ot (az újság ára + 100 Ft postaköltség) írj (és - meglepő módon - annyit is küldj el...). A CD melléklet ára 1.000 Ft. Ha elő szeretnél fizetni, a következők szerint alakul az összeg:

- Fél évre (4 szám - 4x400 Ft + 4x100 Ft postaköltség):

**2.000,- Ft**

- Fél évre CD melléklettel (4 szám + 2 db CD - 2.000,- Ft + 2x900,-Ft)

**3.800,- Ft**

- Egy évre (8 szám)

**3.800,- Ft**

- Egy évre CD melléklettel (8 szám + 4 db CD)

**7.200,- Ft**

Természetesen az időközbeni áremelésekre az előfizetők immunisak. Ja, és a legfontosabb: nekik küldjük ki elsőként az újságot...

CD melléklet az AmigaVilág 1999/2,4,6 és 8-as számához jelenik meg. Amennyiben nem kívánsz előfizetni, de minden számot meg szeretnél vásárolni, a minden magazinban megtalálható csekken kell az árát befizetned (persze előtte szólj nekünk, hogy küldjük el).

Ha le szeretnéd mondani, az impresszumban található címek valamelyikére írd meg, hogy a jövőben nem kéred az AmigaVilág számait (ez persze csak elméleti kérdés, hiszen ilyen olvasó egyszerűen nem létezik :).

# J Á T É K

A játék szabályai borzasztóan egyszerűek: karikázd be a helyes válaszokat, majd küldd el nekünk őket (vagy ırd a válaszok melletti betűket egy levelezőlapra és azt küldd el). A helyes megfejtők között egy eredeti (tudjátok, amolyan dobozos-kézikönyves) Amigás játékot sorsolunk ki. A megfejtéseket a Kulcspont 2001 Kft ( 9400 Sopron, Magyar utca 19.) címére vagy a pcpince@syneco.hu-ra küldjétek. (Ez utóbbira NE levelezőlapon...)

1. Melyik cég készítette a Pagestream nevű programot?

a - Softwood
b - Softlogik
c - Digita
d - Haage&Partner

2. Melyik az a tulajdonság, amellyel az Amiga OS 1985 óta nem rendelkezik, a win95 viszont igen?

a - preemptív multitaszk
b - hosszú állománynevek
c - min. 8MB-os memória-igény
d - plug'n'play kártyák

3. Hány MB memória lehet összesen egy tetszőleges konfigurációjú Amigában? (olyanban, amit boltban vásárolt mezei alkatrészekből össze lehet rakni)

a - max. 128MB
b - max. 146MB
c - több, mint 200MB
d - max. 200MB

4. Hány SCSI egységet (cd rom, merevlemez, stb.) köthetsz egy Cyberstorm PPC kártyára?

a - max. 16-ot
b - max. 15-öt
c - max. 8-at
d - max. 24-et

5. Melyik a kakukktojás?

a - Toccata
b - Tandem
c - Multiface card
d - Blizzard 1230

6. Hogyan kell leírni helyesen az AI főnökének vezetéknevét?

a - Tychtsenko
b - Tyschtschenko
c - Tyschschenko
d - ezt a nevet egyszerűen képtelenség leírni

7. Mikor lesz baj az órákkal az 1200-esekben?

a - 2000-ben
b - 2028-ban
c - 2079-ben
d - 3000-ig biztosan nem

8. Érdemes-e előfizetni az Amiga Világra?

a - igen
b - nem
c - nem tudom, de előfizettem...

# PC floppy drive illesztés AMIGÁhoz

Egy standard A500-as esetében vége a világnak, ha valami baj történik a floppy drive-al! Ugyanez a nagyobb gépek esetében nem okoz igazán nagy problémát (az én 3000-esem drive-ja 2 hónapig nem működött, de nem is igazán hiányzott...) mert az adatok winchester-en, illetve CD-n vannak.

A floppy viszont szükségesé válik mondjuk egy biztonságos flashrom update (ez gondolom nem hangzik ismeretlenül a Blizzard/Cyberstorm PowerPC kártyák, és PicassoIV tulajdonosok számára) vagy egy kisebb adatmennyiség cseréje esetén.

A pc-s boltokban kapható floppy drive-ok sajnos - néhány kivételtől eltekintve - módosítás nélkül nem használhatók AMIGA drive-ként, viszont az átalakítás párszáz forintból, és kb. 1 órai munkából kihozható. A legegyszerűbb kapcsolás egy ellenálás, egy tranzisztor, egy dióda és egy kapcsolóból áll. a bonyolultabb (ez a külső drive port-ra helyezhető) egy 74LS74 intergrált áramkörrel van kiegészítve.

Sajnos ezek a kapcsolások nem oldják meg a HD-s lemezek kezelését, hiába veszünk ilyen drive-ot (mást nem is lehet már kapni) továbbra is csak DD-s (880k/720k) üzemmódokban használhatjuk a lemezegységet

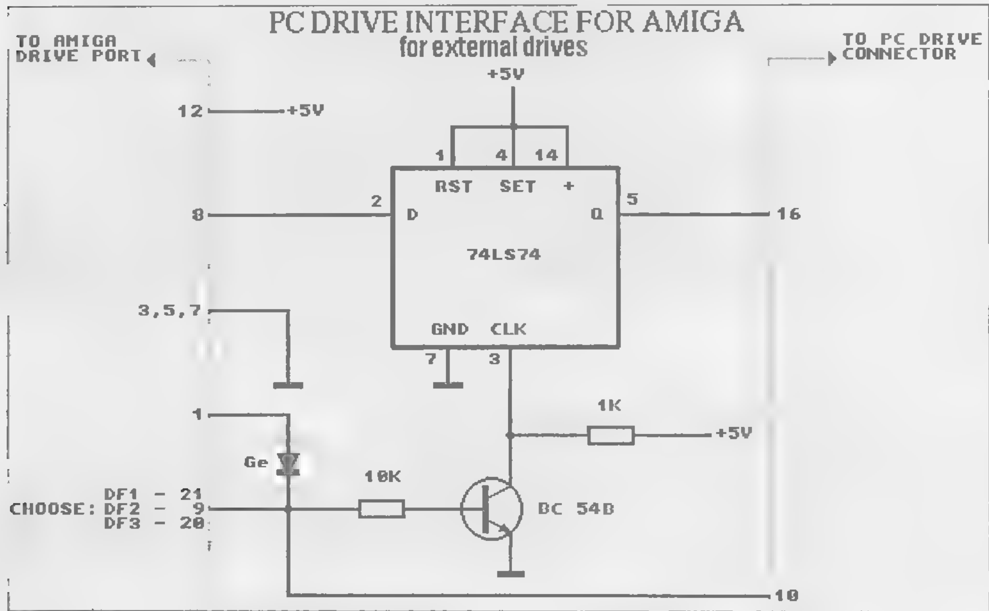
Ha nincs kedved barkácsolni, illetve kockára tenni géped épségét, ajánlatos egy szakértőre bízni a kapcsolás elkészítését.

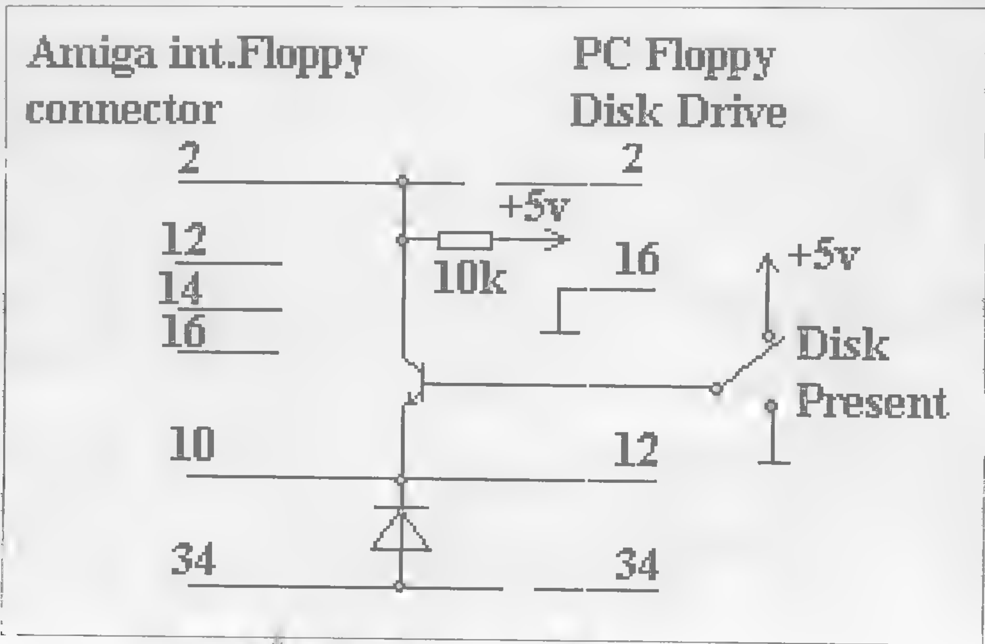
(egy kis ingyenreklám Valenta Ferencnek:

e-mail:
vf@elte.hu

WWW:
http://pangea.elte.hu/~valenta/)

Louise



# Computer '98 - it's messetime!

## Körkép '98 legnagyobb amigás eseményéről

November 13-15-ig ismét Köln városa vált az Amigások Mekkájává. Ismerve a piac helyzetét, a pc-s vásároknál sokkal nagyobb jelentősége van a kölni "Amiga-Messe"-nek, hiszen a vásárlók nagy része csak itt kerül igazán közel az újdonságokhoz, itt tapogathatja meg az internetről vagy újságokból ismert csodakártyákat, itt próbálhatja ki a programokat. A másik vonzereje Kölnnek, hogy itt vásárolhatsz is, nem úgy, mint pl. a CeBit-en. Ennek oka a viszonylag fejletlen viszonteladói hálózatban keresendő - erre jó példa Magyarország is, ahol az aktív Amiga kereskedők mind vidéken vannak... Mivel ilyen horderejű rendezvény egy évben csak egyszer adódik, igyekszünk alaposan körüljárni a témát.

Íme:

A vásár évről évre több és több látogatót vonz. Ez persze inkább köszönhető a gyenge kereskedelmi hálózatnak, mint a növekvő tábornak - mindenesetre tény, hogy idén is jelen volt kb. 60-70.000 ember. Mi kisebbségbe kerültünk, mivel a hátunkon sem "Last line of defense", sem pedig "Give gates no chance" (kis g-vel...) felirat nem volt, ellentétben a látogatók túlnyomó többségével. Amigás bögrét és egérpadot viszont mi is vettünk...

A kiállítást egy ottani miniszter nyitotta meg. O egészen jó politikus lehet, mert a bejárat előtt összegyűlt veszélyesen nagy és türelmetlen tömeg hangulatára ráérezve a teljes beszéd kb. 15 másodpercig tartott: "Megnyitom a vásárt, érezzétek magatokat!"
A tömeg kellőképpen értékelte rövidségét, majd üvöltve berontott a vásár területére.

A vásáron a Phase5 kivételével minden ismert Amigás cég jelen volt. Ennek okairól mindenkinek megvan a saját véleménye, ők mindenesetre a következőkkel indokolják: az idei vásárra nem tudnak új hardvert kihozni, eladni pedig csakis a partnereken keresztül szoktak. Sajnos több alkalmazott váratlanul kilépett tőlük, ezért most munkaerő-problémával is küzdenek.

Halkan jegyzem csak meg, hogy a MAC piac erősödése igen jól hatott rájuk, ottani eladásaik igencsak megugrottak. Persze az amigás oldalon sem panaszkodhatnak, maga Wolf Dietrich jelentette ki egy interjúban, hogy idén jóval 350 millió forintot meghaladó árbevételt értek el amigás termékekkel - ez elég nyomós ok a további termelésre, neadjisten fejlesztésre (az összeg persze nettó, nagyker árakkal értendő!). Apropó fejlesztés: sem a PowerUp, sem a CGFX nem lesz része az OS 3.5-nek, helyettük a WarpOS és a Picasso 96 válik "szabvánnyá". Szegények, elég rendesen megkapják a magukét cserébe a piac monopolizálására tett óvatos próbálkozásaikért... bár a pc-s világban látnék ilyesmit...




## Schatztruhe

A német - vagyis a legnagyobb - piac egyik meghatározó szoftverforgalmazó cége. Idén több új CD-vel rukkoltak elő. A legnagyobb durranás természetesen az új Opus verzió, a Magellan II volt, nomeg a kiegészítő CD (Opus plus).




A Schatztruhe standon végig megtalálható volt Greg Perry és Jonathan Potter (utóbbi írja, előbbi eladja a GPSoft termékeket), és folyamatos bemutatót tartott az újdonságokról. A Magellán kettőre természetesen még visszatérünk, megérdemli!

Az ügyesebbek M. C. Battilanaval is találkozhattak, ő követte el a Ppaint sorozatot. Vele a - szintén megvásárolható - Ppaintről és az Amiga Forever CD-ről lehetett nagyokat dumálni. Kapható volt még a Linux 5.1 (telefonos segélyszolgálattal, tekintettel a linux nem-könnyű (khm) telepítésére), az új csoda-filerendszer, a PFS 2, a Studio Professional, ami egy Turboprint-szerű nyomtatóprogram, valamint az Envoy 3 - az új hálózati program.

Az Aminetet egyre nehezebb lelőni, immár 28-adszor töltöttek meg egy CD-t az újdonságok. Akik túl vannak az érettségin, bizonyára utána tudnak számolni, hogy a 28 teljesen osztható 4-gyel, tehát itt az ideje az újabb Aminet SET-nek! A 7-esen nemcsak az utolsó 4 cd tartalmát, hanem az Ibrowse 1.2, XIPaint 4.0, KangFu, Picture Manager 4.0 teljes változatát is megtalálod.

A Haage&Partner egyik komoly szenzációja volt az ArtEffect 3.0. Mentem is, hogy a regisztrált 2.6-osomat upgrade-elhessem. A tömeg előtt kérdeztem az árat, mire a T. főnök úr félrehívott, mondván, hogy ott majd elrendezzük. Kettesben maradva aztán szégyenlős vigyorral bevallotta, hogy a program még nem jött ki a nyomdából, szóval csak a reklámok meg a demógépek igaziak... Na mindegy, attól még sikerült elköltenem kb. három évnyi zsebpénzem...

## Amiga Plus

A legnagyobb példányszámú Amigás magazin is képviseltette magát egy nem is akármekkora standdal. Minden, még a legújabb számuk is kapható volt, méghozzá féláron! Régebbi CD mellékleteiket (pl. a Maxon Cinema 4 teljes változatával) is bagóért osztogatták.

## Titan Computers

Igencsak kinőtte magát ez a nemrég még ismeretlen vállalkozás. Kezdjük a legjobbal: immár bizonyos: lesz Settlers 2 amigára, valamikor januárban. A Titan megvette a jogokat a BlueByte-tól, és gőzerővel dolgozik az átiraton. Csak 68k-s verziót terveznek, ami nem is csoda - a Settlers 2-nek bőven elég egy 30/50-es gép. Persze nem árt, ha van grafikus kártyád, de azért AGÁn sem lesz olyan rossz...



Az Elastic Dreams immár fantasztikus - a nevében mindenképp. Mostantól Fantastic Dreams néven forgalmazzák, és köszönhetően a PPC támogatásnak, gyakorlatilag várakozási idő

Jon Potter (GPSoft) úgy berúgott pénteken, hogy szombaton csak valamikor délután bír kijönni a vásárra. Le is maradt a vele rendezet. beszélgetések javáról... és még csak nem is tanultak az esetből. Dr Greg Perryvel (amúgy maximális elismerésünk az új Opus Magellan II-ért) együtt végig whiskyt kortyolgattak álcázott műanyag pohárból... Az álcázást némiképp komolytalanná tette a méterekről érezhető illat...

nélkül, valós időben képes a hihetetlenül látványos effekteket a képre varázsolni. A bemutatón a programozó fél perc alatt disznóorrot és szakállt növesztett a butikos lány fényképére... MVR!

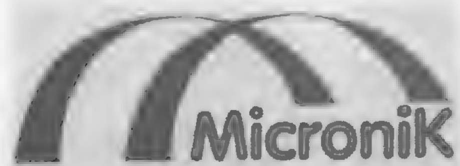
A Candy Factory (lásd Ao 10) immár PRO-vá vált, még jobb, még kezesebb, mint ezelőtt. Őszintén szólva most látom csak, mennyire hiányoztak ezek a programok az amigás palettáról.

Az Art Studio (szintén PPC támogatással) egy képkatalógus/-feldolgozó program, nem győzi túllicitálni a nagy vetélytársat, a PictureManagert.

A vásáron játszhattunk egy kicsit az Evil's Doom Special Edition-nel. Sajnos még mindig nem kapható a program - az egyik Titanos srác elárulta, hogy a managerük még mindig nem elégedett a játék minőségével (!), ezért csúszik a kiadás. Hát, ilyet is régen hallottam Amigán - minden elismerésem a Titané, hiszen az ED így is igen állatul néz ki, a játékról nem is beszélve... Be kell ismernem, a Titan eddigi kiadásai tényleg nagyon igényesre sikeredtek, gondolom, nem akarják rontani a róluk kialakult képet.

A mindenki által legjobban várt Claws of the Devil (Tomb Raider-klón) egy demó formájában volt megtekinthető. Kicsit megijedtem a sebessége láttán, aztán szerencsére kiderült, hogy amit látunk, az egy 68k verzió (a játékot csak PPC-n adják ki, legalábbis a jelenlegi tervek szerint). Ez a változat kb. olyan gyors volt, mint a Quake 68k - persze egy TR klónnál ez nem annyira kritikus. Sebaj, a PPC-ben legalább 5-10x akkora tartalékok vannak.

A BurnIt (talán említenem sem kellene, hogy ez is PPC-s...) is jelen volt a standon, ahol egyébként upgrade-elni is lehetett a régebbi verziókról.




## Micronik

Az egyik leglátványosabban fejlődő Amigás hardvert fejlesztő cég. Leginkább az 1200-eshez készült infinity tornyokról ismertek. Nemrég jelent meg az Infinity-II, ami elődjétől eltérően kicsit alacsonyabb, viszont igen masszív, és rettentő dizájnos. Természetesen zorro-II-es és zorr-III-as buszokat is vásárolhattál hozzájuk.

Az amigás ruhák viselete szinte kötelező volt. A pólókon (volt Opusos is, meg mindenféle boing ball-os) túl tollakat, bögréket, posztereket és lufikat hurcolászó ezrek között olyan különleges viseleteket is láttunk, mint például Kermit Woodall (Nova Design) amiga-ballos papucsa (!)...

Az első Amigás vásárt pontosan azon a napon tartották 89-ben, amikor a berlini fal leomlott - az idei volt a jubileumi. 10. vásár.
Furcsa módon az elővételben vásárolt jegyek drágábbak (!), mint a helyszínen vettek - ki tudja, mire fel...

Láttunk itt egy komoly durranásnak ígérkező fejlesztést: egy 1200-eshez csatlakozó Zorro-III-as daughterboard-ot, rajta 3 aktív (!) PCI slottal. Az egyikben egy mezei S3-as videokártya csücsült... Ez a ketyere kb. januártól lesz kapható, és bármyilen pc-s kártya befogadására alkalmas lesz. Persze meg kell hozzájuk írni a drivereket, dehát ez a kisebbik probléma... Megjegyzem, amit megspórolhatsz az olcsó pc-s hardveren, azt ki fogod pengetni a Microniknak magáért a board-ért, dehát semmi sem lehet tökéletes.




## Atéo Concepts

A francia Atéo kiállította saját fejlesztésű buszrendszerét, benne egy 24 bites grafikus kártyával, plusz soros és párhuzamos portokkal, természetesen 1200-eshez és természetesen egy szép nagy toronyban.

Igen rendes tőlük, hogy a buszhoz megfelel egy sima mezei pc-s táp is, nem kell külön száz márkát kiadni egy nyomorult, de átalakított "amigás" tápért, mint pl. a Micronik vagy az RBM tornyánál. Ha van már tornyod, elég, ha csak a buszt vásárlod meg, úgy lett kialakítva, hogy bármelyik toronyba belefér.

## RBM digitaltechnik

Újabb torony és zorro busz illesztő 1200-eshez, ezúttal Towerhawk névre keresztelve. A zorro board neve "Onboard", és hasonlóan a Mcronik megoldásához van külön 1200-eshez illetve 4000-eshez. Ez utóbbihoz persze csak azok számára, akiknek kevés az alapban meglévő 4 Z-III-as slot.

Az Onboard 4000-ben 7 db zorro és 2 videoslot van- éljen a három monitoros - két scandoubleres rendszer! (a harmadik videokártya persze a CSPPC-re mehet, vagy a maradék, video slot nélküli zorro helyek egyikére).

Az RBM Scanquix-e egyre több scannert támogat, a 4-es változat pl. a Mustek 6000SP-t is, ami azért is vidám dolog, mert ez az egyik legolcsóbb és legjobb scanner, ami mostanában a piacon van.

Ők forgalmazzák a nemrég megjelent Ultraconv v3-at is (aminek a 4-es változata heteken belül a boltokban lesz). A Scanquix-re visszatérve: több, új modult is tartalmaz a csomag: a FaxQuix-et, amivel egy dokumentumot a scannerről kapásból a faxmodemre küldhetsz, illetve a Photocopy pro, amivel - ha van színes nyomtatód - gyakorlatilag

A vásár folyamán naponta kábé háromszor egy NX ("ANNEX") nevű csapat adta elő az új "Amiga himnuszt". A csapatról annyit kell tudni, hogy a szokásos orrbavalós, magastalpú cipős, kilógó köldökű technót "éneklő" lányokból és egy harci bakancsot, bőrdzsekit, punkfrizurát viselő 38-40 kilós srácból áll - nálunk komoly eséllyel pályáznának az első számú kedvenc helyére. Minden előadás után (volt tombolás rendesen) százszám adták el a dedikált cd-ket (ami mellesleg Amigával készítettek...



Az egyik standon gyanúsan olcs merevlemezeket lehetett kapni. Volt például e zsák 2,5-es vinyó, amikről nem lehetett tudni, mekkorák (!), viszont darabja csak 20 márkáb került... Kábé 2500 forintnyi márkáért vehetté 340 megás 3,5-eset is. Hogy mennyire jó üzle lehetett, azt bizonyítja, hogy egyszer csak megjelent egy rakás egyenruhás alak, pillanato alatt körbeállták a standot (épp akkor kezdtü volna bezsákolni a készlet felét...), leragasztószalagozták, és estig őrizték. Biztos főnöküknek foglalták le az akciós cuccokat...

egy színes fénymásolót helyettesíthetsz.

Itt jegyzem meg, hogy több standon láttunk új nyomtatókat, amik olyan minőségben nyomtattak, amiről egy-két évvel korábban még csak nem is álmodtunk. Ahogy észrevettem, a nyomtatás minősége leginkább a felhasznált papírtól függ, nem magától a nyomtatótól. Persze egy ilyen fotópapír két-háromszáz forintba is belekerülhet A4-es laponként.

Itt lehetett megrendelni még az új Fast ATA-2 EIDE vezérlőt is, ami egy sima 1200-esen is képes PIO4 mode-ban akár 16MB/sec átviteli sebességre is! Ehhez az alaplapi vezérlő túl lassú, ezt az új kütyüt a ROM (!) helyére kell dugni. Kíváncsi vagyok, mikor gyárt végre valaki 3D-s kártyát a floppykábelre...

## IrseeSoft

Ez a kis szoftvercég olyan nagy sikereket ért el programjaival, hogy külön standot tudtak bérelni, ami az egyik leglátogatottabb volt a vásáron. Mindössze két program fűződik nevükhöz: a PictureManager, aminek a vásáron mutatták be az 5.5-ös változatát, illetve a Turboprint 7.

Mindkét program PPC-s (még mondja valaki, hogy nincs PPC-s program amigára!), és évről évre többet kínál.

Ezen a vásáron mindenkivel szóba elegyedhettél - minden gond nélkül odaengedtek pl. a Village Tronik standján az eddig nem nagyon mutogatott Picasso IV-re csatlakozó PCI boardra (ami amúgy fejlesztési célokat szolgál), vagy órákig nyaggathattad Kermit Woodall-t arról, hogy mutassa már meg, mit lehet kihozni az ImageFX-ből - elvégre ő csinálta az egészet. Ő amúgy egy gyenge pillanatában elárulta, hogy a legtöbb modul PPC változata készen áll - lehet tapsikolni... Itt teljesen természetes dolog volt, hogy a melletted álló arc megszólalt, és megosztotta veled a véleményét a látottakról - csakúgy, mint a hátizsákos figurák, akik a gránittal borított terem közepén levették a zoknijukat és a csillogó padlóra rázták a kavicsokat belőle...

A Picture Manager most már 53 grafikus formátumot képes felismerni, köztük EPS, WMF és Postscript (!) grafikákat. A program képes lha és más archívumokban lévő képek katalogizálására is, ami például az Aminet CD-knél lehet hasznos.

A Turboprint szép lassan átalakul egy kiadványszerkesztő programmá, hiszen a nyomtatási részhez nincs mit hozzátenni... Természetesen a legújabb nyomtatókat is támogatja, nem hozzák zavarba a Canon BJC 250, 4300, 7000, Epson Stylus Color 440, 640, 740, 850, Foto 700, EX, HP Deskjet 1120 stb. típusok sem...

## Nova Design

Az Amiga inc. vendégeként voltak jelen a show-n. A programozók maguk mutatták be a legújabb Aladdin és ImageFX verziókat. (Az Aladdint egy lány (!!!) mutatta be, sőt, még az IMFX-hez is értett... lenyűgöző volt...




## Haage&Partner

Az egyik legnagyobb tömeget vonzó stand volt az övék. Nemcsak azért, mert náluk találtuk meg az Escena (lásd G3 4 Amiga cikk) képviselőjét, hanem mert rengeteg újdonsággal rukkoltak elő.

### StormRexx

Az Arexx az Amiga egyik legnagyobb büszkesége. Nélküle a Scala, Ppaint és a többi program csak nyomoronc pc-utánzat lehetne. Különféle, részletesebben nem taglalt jogi problémák miatt a fejlesztése nem megoldható, ezért a Haage&Partner új megoldást készített. Az új, 3.5-ös OS szerves részét képzi majd a StormRexx névre keresztelt arexx-utód. Tökéletesen kompatibilis elődjével, és rengeteg új lehetőséget kínál.

OLE - nemcsak divatos, hanem egyben jó dolog is egy objektum-orientált programnyelv. (Gy.k. nem programok, hanem objektumok állnak egymással kapcsolatban, ők kommunikálnak egymással stb.)

A StormRexx saját fejlesztői környezettel jelenik meg, azaz lesz hozzá külön szerkesztő és debugger. A legnagyobb újdonság, hogy az arexx scriptekhez ezúttal már saját grafikus felületet is tervezhetsz! Ha valaki látta már a Visual Basic-et, könnyen el tudja képzelni, mire képes egy ilyen programnyelv NORMÁLIS OS alatt.

A sok újdonságnak azonban ára van: a stormrexx lassabbá vált, mint elődje. 68k-s processzoron kb. 50%-kal lassabb, de természetesen van PPC-s változat - ennél nem beszélhetünk sebességcsökkenésről, sőt! Komolyan megnőtt a StormRexx csomag mérete is, immár teljes 150 kB-on terpeszkedik el az egész hihi... csókoltatjuk a 200 megás vindózt...

Az ügyesebb vásárlók sok relikviát gyűjthettek be a vásáron. Nemcsak a hiperdrága, Petro Tyschtschenko kézjegyével ellátott karórákat, hanem például Directory Opus pólót - amit dr. Greg Perry és Jonathan Potter rögtön alá is írt, csakúgy, mint a CD-ket, hanem több kilónyi prospektust is. PC-ken felnőtt útitársam meg is jegyezte, hogy "jé, itt minden szóróanyag olyan igényes" - hát igen, a kreatív őrültek száma nagy valószínűséggel magasabb közöttünk, mint a más gépeket használók között...

### OS 3.5

Ha már a 3.5-ös OS-t szóba hoztam: RTG, RTA (retargetable, átirányítható audio, nem AHI, hanem ARTAS, ami az ígéretek szerint kevésbé terheli a procit, és AHI kompatibilis), P96, internet-támogatás, WarpOS, StormRexx - kábé ennyit lehet róla tudni.

Első látásra úgy tűnhet, hogy eltekintve néhány újdonságtól, nincs másról szó, mint meglévő hack-ek és kiegészítők egy cd-re másolásáról. Van azonban egy igen fontos eredménye: a fejlesztők végre nyugodtan belefoghatnak komolyabb munkákba is, hiszen végre megvan az az irányvonal, amit követni lehet. Mivel a P96 képes a (mellőzött) CybergraphX, a WarpOs pedig (nemsokára) a PowerUp környezet emulációjára, a meglévő programokkal sem lesz gond.

A vásáron tudtuk meg, hogy a SATI bugyuta, tehát rettentő népszerű "SuperBall" nevű játékát feltuningolták - lecserélték a régi Amiga 500-ast egy 1200-asre, és immár 256 színben lehet rángatni a golyót jobbra-balra...

Ezen a standon próbálhattuk ki a Tornado 3D-t is, ami egyre jogosabban pályázhat a legjobb amigás raytrace-er címére. Most jelent meg a 2.0-ás változat, és immár megcsodálhattuk azt is, mit tud szakítani egy ilyen program, ha PPC-s gépen fut. Csontok, izmok, hajmodul, "soft & furry" részecskék, egy Golem névre hallgató beépített, C-re hasonlító programnyelv, egy-egy felület pontos megfestése ("meshpainting", és még sok más újdonság is található a csomagban.

Mellékesen jegyzem meg, hogy a hardverkulcsnak köszönhetően nem terjedt el




kalóz változat a programból, ezért meglepően jó eladási statisztikák születtek.

A Tornado még véletlenül sem összekeverendő a nemsokára megjelenő MAGE nevű 3D-s csomaggal, ami csak ppc-n fut, és csak 3D-s gyorsítókártyán (Virge, Permedia).

További info: www.eyelight.it

Visszatérve a H&P-hez: bemutatták a Warp3D-t, ami a directX-hez hasonló funkciót is betölt majd, és támogatja az összes amigás hardvert. A programozóknak rajta keresztül könnyebb lesz programokat írni, főleg, mivel ez a csomag is az OS3.5 része lesz, azaz remélhetőleg igen elterjedtté válik hónapokon belül.




Láthattuk még az új Amiga Writer-t is akcióban csakágy, mint a PageStream-et, aminek nemsokára itt a 3.4-es változata. Az ArtEffect 3.0 is futott két gépen, igazából csak egy-két újítást fedeztem fel első látásra: immár végtelen számú layert használhatsz, és jópár új effekt is bekerült a 3-as csomagba.

# QNX -

## a cég, amely az új generációs Amigák operációs rendszerét készíti

Az egyik legnagyobb horderejű bejelentés a címben látható hír volt A QNX Software Systems Ltd. elkészített egy RTOS (Real Time Operatin System) nevű oprendszert, mely az új amigák operációs rendszeréne alapjait fogja képezni. A QNX (ejtsd: "kjú-nix") arról ismert, hogy eddi sem a wintel birodalom számára fejlesztett, hanem az alternatí megoldások felé (pl. PPC) kacsintgatott.

Az új OS-ről egyelőre csak címszavakat lehet tudni:

- memóriavédelem
- preemptív multitaszk
- 4MB-nál kisebb OS (csakazértis!)
- még mindig teljesen 32 bit
- virtuális memória
- multiprocesszor támogatás
- nyitott architektúra
- ipari szabványok támogatása
- 3D (OpenGL)
- 24 bites grafika
- standard TV, SVGA, HDTV támogatás
- teljes JAVA támogatás
- internet, hálózat támogatás

A "klasszikus" amiga szoftverek futtatása is lehetséges, emulációval.

# G3 4 Amiga

## Escena

Ők nem voltak jelen önálló standdal, hanem a Haage&Partner vendégeiként szerepeltek. A cég nem igazán ismert amigás körökben. Ennek oka, hogy eddig főként bérmunkákat végeztek más amigás cégeknek, mint pl. a DCE-nek vagy az IBH-nak. Nevükhöz fűződik a Brainstormer projekt.

A Brainstormer nem más, mint egy zorro-3-as slotba helyezhető kártya. A kártyára két darab G3-as processzort helyezhetsz (ilyen ketyeg pl. az iMAC-ben is), 233-400MHz-es sebességűig. A procik 512 vagy 1MB backside cache-sel rendelkezhetnek. Saját memóriabővítője lesz, amibe gyors SDRAM modulokat pakolhatsz. A kártya közvetlenül fér hozzá a többi zorro slothoz, így azok elérése sokkal gyorsabb, mint a "hagyományos" procikártya-zorro sebesség. A kártyát a DCE fogja gyártani, a hozzávaló szoftvert a Haage&Partner készíti.

Mivel a kártya a zorro buszon csücsül, semmilyen formában nem okoz inkompatibilitást a meglévő ketyerékkel. Mivel a kártya képes a 68k-s kódot emulálni (a H&P emulátorával), a már meglévő PPC hibridkártyádon gyorsabbá válik a PPC-s oldal, hiszen immár nem kell kapcsolgatni a kettő között, a 68k szerepét átveszi az új kártya.

A kártya ára proci nélkül kábé 100.000 Ft lesz. A prototípus napokon belül elkészül (idézet a gyártótól), a kártya 99 első negyedévében várható. Úgy legyen!

Legalább egy embert sikerült boldoggá tennünk, nevezetesen a ruhatáros nénit. Ő ugyanis germán precizitással minden kabát és csomag után lenyúlt tőlünk majd' 350 forintot. Sajnos, a "csomag" definíciójában nem sikerült megegyeznünk, ezért minden fél kilós nejlontáskáért benyújtotta a külön számlát. A nyolcadik 2,5 márkás jegy után életveszélyes fenyegetések hatására hajlandó volt két billentyűzetet egy csomagként elfogadni... Másnap már nem láttam a ruhatárban, biztos épp egy kereskedőnél költötte a bevételt - mondjuk egy tűzpiros Ferrarira...



Érdekes volt még a Netconnect 2 CD-ben található Genesis is, ami a már-már legyőzöttnek hitt Amitcp új, grafikus kezelőfelülettel megáldott, feltuningolt változata. Reméljük, a Genesis és a Miami fellángoló harcából mi, a felhasználók húzzuk a legtöbb hasznot.

Az STFax a GPfaxnak üzent hadat, hiszen annak szinte minden szolgáltatásán túl olyan speciális dolgokat is kínál, mint a faxbank, vagy a többfelhasználós üzenetrögzítő. Bemutattak egy MacOS8-at futtató amigát is, természetesen a Fusion segítségével. A FusionPPC-t 99 második negyedére ígérik.

computer '98

## Village Tronic

Ariadne II volt az idei kiállításra hozott újdonság. A Zorro II-es hálózati kártya elődjénél jóval olcsóbban került forgalomba, igaz, a plusz párhuzamos portot lespórolták róla... Itt láttuk akcióban Ph0enix (kb. így írja, remélem) mester programját is, amivel egy Picasso IV-es kártyával filmet lehet digizni a merevlemezre. Saját szememmel láttam a 39FPS-es értéket, ami a legnagyobb rosszindulattal sem nevezhető lassúnak...

Sajnos ezzel újabb okot adtak arra (immár sokadszor), hogy ne érezzem magam túl jól a saját kis CV643D-mmel... Míg el nem felejtem: Phőniksz is ott volt és próbálta megértetni a német tömegekkel, hogy hiába van rajta az "aussteller" táblácska, vele ugyan németül senki sem fog szót érteni...

Rendkívül fontos, hogy aki jövőre Kölnbe utazik, előtte feltétlenül keresse fel a Kölsch Dom nevű sörözőt! Ott van a vásár helyétől 300 méterre, és igazi családi sört árulnak benne, aminek a neve Ganser Kölsch. A pincér kicsit el volt szállva, a sörből viszont több turbokártyányi elfogyott... Kaját és kávét viszont nem szabad kint fogyasztani - aki evett már a vízizű, szétfőtt zöldségekkel teli tálon fekvő ízetlen, ismeretlen eredetű német kolbászokból és húsokból, az tudja, miről beszélek. Most már értem, miért menekülnek minden nyáron hozzánk - enni...

## ACT/Eternity

Az új, 1200-esen használható hangkártyáról legközelebb írunk, most inkább a Tales of Tamar-t emelném ki.

A Tales of Tamar egy eddig egyedülálló próbálkozás Amigán, sőt, talán az összes géptípuson. Egy interneten (is) játszható szerep/kaland/stratégiai játékról van szó, gyönyörű grafikával. A játék CD-n jelenik meg, de később folyamatosan fejlesztik majd tovább, új szabályokat, pályákat, szereplőket hozva létre. Maga a játék szabadon másolható lesz (!), és a következő hardvert igényli/támogatja:

- minimum 20-as proci, 4MB ram, 40-es vagy PPC proci ajánlott
- AGA vagy grafikus kártya (CGFX & P96)
- VGA felbontás (640x480x256)
- hangkártya-támogatás
- lokalizáció (lesz magyar valtozat is!)
- beépített frissítési lehetőség, az internet segítségével

Még visszatérünk rá.

"Röviden" ennyit tudtam összeszedni a vásárról. A KATO development 1200-es hangkártyájáról, a Nightshift újdonságairól, az Epic Marketing és az APC&TCP klub új játékairól talán egy más alkalommal írunk...

**Horváth Péter**



# CHEAT CORNER

## Capital Punishment

A speciális mozdolatok aktiválásához nyomd meg gyorsan háromszor a tűzgombot anélkül, hogy a figurát megmozdítanád. Ezután egyszerű jobbra, balra, fel vagy le - és a harcos már mutatja is a speckó trükköt.

## Der Seelenturm

A játékállást mentsd el GISIT néven.

## Zool2

Ott, ahol az Options menübe juthatsz, írd be a következők egyikét (a képernyő felvillan, ha jól csináltad):

Vision - 20 élet
BUMBLEBEE - enterre a következő szintre ugrik
OLDENEMY - kikapcsolja az időt
ALCENTO - Kinyitja a pályák kijáratát
KICKASS - végtelen mennyiségű smartbomb
WARPMODE - Z-re dupla-Zool, t-re repülő Zool, C-re újabb élet

## Bubble&Squeak:

BUTTHEAD - végtelen élet
HEFSBEER - szívek és 9 élet

## Kid Chaos:

Kódnak adjátok meg a HARDASNAILS-t, mire előjön a cheatmenü.

LFEGOKOKQCK - 2. világ
BMNEPGHITJJ - 3. világ
NRIQTAGASIM - 4. világ
OPTSQARBLOD - 5. világ

## Lionheart

A CTRL és a HELP együttes lenyomására az életenergiád újra 100%-ossá válik. A funkcióbillentyűkkel ugorhatsz újabb szintre.

## Tangram

A szintkódok:
5 - 88530
10 - 07274
15 - 85720
20 - 14278
25 - 85239
30 - 81093
35 - 36388
40 - 47672
45 - 98488
52 - 38599

## Techno ninja

655055
160561
040778
070772

## Chuck Rock

Ahol a zenekar a címzenét játssza, Esc után gépeld be a következőket:

ESTRANDO
MORTIMER
TURN FRAME
FAST AINT THE WORLD
UNCLE SAM LIFE IS MY DREAM
SHE LOVES CLEANING WINDOWS
IST FARILY BOWBELZ

## Think cross

10 - MASTER
20 - DORADO
30 - FLAMES
40 - EPOFEE
50 - MATRIX
60 - CATGUT
70 - LADDER
80 - SPHINX
90 - VOYAGE
100 - DECADE
110 - ESTATE
120 - KERNEL
130 - GROOVE
140 - OFFSET
145 - SUINEG

## Click Clak

Olaszország - 0355
Egyiptom - 3518
Mexikó - 6382
USA - 8427
Németország - 5012
Görögország - 2385
Ausztrália - 5924
Anglia - 1267
Franciaország - 7208
Oroszország - 6532
Kína - 6511
Olaszország - 8562

## Thunderbirds

Recovery
Aloysius
Anderson

## HOLIDAY LEMMINGS 93:

(FLURRY LEVELS)

02-Floating lemming flurry: "IJJLDNCCCN"
03-Holiday lemmings: "OJNLHCEDCT"
04-Lemming tracks in the snow: "HLDLCMNECT"
05-Christmas south of the equator: "LDLCAJNFCK"
06-Lemming snowfall: "LHCKKONGCN"
07-Lemming snowjourn: "LCANNLDHCQ"
08-Clouds of lemmings: "CINLLLHICL"
09-A block from home: "CAJHMDLJCJ"
10-Lemmings below zero: "MJHMDLCKCW"
11-At me in a cave: "NJOLHCGLCN"
12-Presents of mind: "JMDLCINMCK"
13-Yo-yo-lem-lem: "MDLCAKLNCS"
14-Marshmallow land: "DLCKJNMOCO"
15-Head for the hills: "LCENMMDPCM"
16-The long way around: "CKNOMDLQVC"

(BLIZZARD LEVELS)

01-Odgil lemmings: "CAJKNNHBDM"
02-Lemmings up high: "KJKLFLCCDR"
03-Check your hints: "KJLGNCADDO"
04-Santus lemmingus: "JLFLCKNEDW"
05-It came upon a lemnight clear: "LFLCAJOFDO"
06-A single lemming: "FLCKJNLGDY"
07-Break on through: "LCANNLGHDU"
08-Presents of mind 2: "CMOONOHIDJ"
09-Lemmings..The motion picture: "CAJJMFNJDQ"
10-The wrath of lem: "KKHMFNCKDK"
11-The search for lem: "NKMFNCALDX"
12-The voyage home: "KMGLCKNMDR"
13-The final frontier: "MFLCCJMNDX"
14-The undiscovered country: "NJCMKNDGDM"
15-The needs of many: "LCANNMFPDM"
16-The next lemeration: "BDNNMONQDV"

## Cool Crok Twins

2 - TRIAX
3 - DREAM
4 - MUNGO
5 - JANKO
6 - HENRI
7 - DOORS
8 - FLOYD
9 - BRUNO
10 - MONEY
11 - HUMAN
12 - GIRLS

## Tiny Skweeks

TANGVILI
OCTOGLAB
COCKSTUM
DECLDROL
NONHMISC
COBEGALE
PORTCARO
NICKMAST
BADIVELLI
MUADDIB

## TITAN

10 - H67JR1
20 - 1R7DCG
30 - BG6W61
40 - 294JBH
50 - D8ON6D
60 - 9LQHVU

## TITUS THE FOX

1 - 2625
2 - 8455
3 - 2974
4 - 4916
5 - 1933
6 - 0738
7 - 2237
8 - 5648
9 - 6390
10 - 8612
11 - 4187
12 - 1350

## VIKING CHILD

Denise - erdő
NYMHARSW - sivatag
Sharkmam - labirintus

## Deep Core

Az Options képernyőn írd be a kódokat:
REANIMATOR - level 4-6
PSYCHONAUT - level 7-9

Játék közben a következőket írhatod be:
I NEED OXYGENE - levegő
I NEED ENERGY - energia
TRAINER MODE - mindenből végtelen mennyiség

## SOKOBAN

| | | |
|---|---|---|
| 02------"DISK DRIVE" | 25----------"BIBILYBOO" | 48-----------"HORSE" |
| 03--------"JOYSTICK" | 26---------"POWER PACK" | 49----"MICKY MOOOSE" |
| 04---------"GUTTIES" | 27----------"CHANNEL 4" | 50--------"CU AMIGA" |
| 05----"AMIGA FORMAT" | 28-"DIFFERENT PICTURES" | 51-----------"WIRES" |
| 06-----"WHEEL CHAIR" | 29----------"123456789" | 52---------"FREEBIE" |
| 07-------------"BOX" | 30-------"SKID BAG AYE" | 53-----------"SPOCK" |
| 08----------"CIRCLE" | 31------------"TWEEKIE" | 54- "CARPET CLEANER" |
| 09-----------"LINES" | 32--------"THE CHEETAH" | 55------"PLANT LIFE" |
| 10---------"WEE MAN" | 33--------------"DELTA" | 56--------"HOW DAFT" |
| 11---------"MCDOWELL" | 34--------------"FROGS" | 57-----------"DIANE" |
| 12------"TELEVISION" | 35---------------"NTSC" | 58--------"THE DOOR" |
| 13-"PUBLIC DOMAIN" | 36------------"BUTTONS" | 59--------"ROLL UPZ" |
| 14-----"CHICKEN LEG" | 37-----------"FRAGGLES" | 60- "MAD MAX MUZIX" |
| 15----------"TOILET" | 38-------------"A 4000" | 61-----------"3FOOD" |
| 16------------"WORK" | 39---------"LAMP SHADE" | 62----"FLOWER POWER" |
| 17-----------"MANGA" | 40---------------"MAFIA" | 63-----"AMIGA POWER" |
| 18-"MOVE THIS BLOCK" | 41-----------"BLOW JOB" | 64-----------"HE HE" |
| 19-----"WHO DUNN IT" | 42------"MOUSE POINTER" | 65------------"TWAT" |
| 20-----------"SLIME" | 43--------"WAINS EARTH" | 66---------"GO AWAY" |
| 21-----"GREASE BALL" | 44-----------"RAMBO 10" | 67----------"4 MORE" |
| 22----"JOLLY RODGER" | 45------------"FRENTIC" | 68------------"ZOOL" |
| 23-"I HATE PIRATES" | 46----------------"BOG" | 69----"ALADINS CAVE" |
| 24------"AMIGA CD32" | 47--------"WHITE PAINT" | 70------"GET A LIFE" |

### UGH

DOGODDEREIG
INSURANCESKETCH
ABLOCKOFWOOD
SPANISHINQUISITION
IRVINGSALTZBERG
LOOKOUTOFTHEYARD
SCOTTOFTHESAHARA
TIDDLES
ALBATROSS
STILLNOTGOODENOUGH

**(hmm, vajon melyik cirkuszos sorozatban hallottam már ezeket a kifejezéseket?)**

## History line 14-18

(1 PLAYER)

(NEMET)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 01-"PULSE" | 07-"ORKAN" | 13-"GOTHA" | 19-"COBRA" |
| 02-"CIVIL" | 08-"FRONT" | 14-"BALON" | 20-"ATLAS" |
| 03-"MOUSE" | 09-"RATIO" | 15-"PAUSE" | 21-"AMPER" |
| 04-"VENOM" | 10-"PARTS" | 16-"ELITE" | 22-"RHEIN" |
| 05-"NOISE" | 11-"PLANE" | 17-"INFRA" | 23-"CANDL" |
| 06-"RIGHT" | 12-"FLAME" | 18-"HILLS" | 24-"STERN" |

(SZÖVETSÉGES)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 01-"BATLE" | 07-"BUMMM" | 13-"SIGNS" | 19-"BLADE" |
| 02-"GOOSE" | 08-"LEVEL" | 14-"HOUSE" | 20-"ZORRO" |
| 03-"SPORT" | 09-"TOXIN" | 15-"SIGMA" | 21-"STONE" |
| 04-"BIMBO" | 10-"PRINC" | 16-"SEVEN" | 22-"MOSEL" |
| 05-"TEMPO" | 11-"CLEAN" | 17-"ZOMBI" | 23-"ORDER" |
| 06-"BARON" | 12-"XENON" | 18-"MOVES" | 24-"SODOM" |

(2 PLAYERS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 01-"TRACK" | 07-"VIRUS" | 13-"GRAND" | 19-"SPELL" |
| 02-"HUSAR" | 08-"BISON" | 14-"ROYAL" | 20-"CAMEL" |
| 03-"BEAST" | 09-"DRUCK" | 15-"WATER" | 21-"FLAGS" |
| 04-"PLATE" | 10-"TROLL" | 16-"SKILL" | 22-"STORY" |
| 05-"LIGHT" | 11-"UBOOT" | 17-"SKULL" | 23-"SCOUT" |
| 06-"SCROL" | 12-"DROID" | 18-"AUDIO" | 24-"GREEN" |

### VAXINE

Indtsd a játékot a szokásos módon, majd írd be: WILDEBEESTE. Ezután a következő billnetyűket használhatod:

F1 - egy szint előre
F2 - egy szint vissza
F3 - tíz szint előre
F10 - meglepetés...

### Another world

LEVEL 1: EDJI
LEVEL 2: HICI
LEVEL 3: FLLD
LEVEL 4: EDIL
LEVEL 5: FADK
LEVEL 6: LDCI
LEVEL 7: ICAH
LEVEL 8: LDIJ
LEVEL 9: LALD
LEVEL 10 : KJIA
LEVEL 11 : LFEK
LEVEL 12 : FLAK
LEVEL 13 : LAEA
LEVEL 14 : FIEI
LEVEL 15 : GABK
LEVEL 16 : KCGB

### Atomino

10 - IDYLL
20 - TAURUS
30 - NEPTUNE
40 - PHOTON
50 - PLANKTON
60 - INFERNAL
70 - FOSSIL
80 - POISON
90 - SOUP
100 - SULPHATE

### James Pond

'RETURN' - cheat mód be/ki
'D' - minden zár eltűnik
'Z' - level 3.
'X' - level 4.
'C' - level 5.
'V' - level 6.
'B' - level 7.
'N' - level 8.
'M' - level 9.
'F7' - a képernyő mérete és a sebesség növekszik
'F10' - felvillan a keret

### Venom Wing

Mikor a scrollozó logo feltűnik, írd be: „IDJ". Ha a kép felvillan, akko rjól csináltad - és örök élet a jutalmad...

### VIGILANTE

A highscore listára iratkozz fel „GREEN CRYSTAL" néven, majd F1-re életet kapsz, F2-vel pedig szintet ugrasz.





**Köremszépen, itt valami félreértés lesz... valaki évkönyvnek nézte az AV első számát: QXY mester készített egy hatvan-oldalas cikket, ráadásul a tetejére biggyesztette, hogy „1. rész". Némi fejszámolás után kiderült, hogy ha nem gyorsítunk be, szegény olvasók ebben az évezredben már nem fognak a Yam-mal levelezni. Első intézkedésként megduplázzuk az AV oldalainak számát... Nem baj, cserébe majd jól bebeszólunk neki... Következzék az eredeti dokumentációnál alig néhányszor hosszabb leírás első része...**

# YAM

*Yet another Mailer*

Sziasztok!

## Egy kis bevezető

A most következő leírás a YAM-ról részben a programhoz mellékelt guide alapján, részben pedig a tapasztalataim segítségével jött létre. Mivel az angoltudásom nem üti meg az átlagosat, ezért lehet, hogy pár helyen félreértelmeztem a dolgokat, tehát kéretik nem rám fogni az ebből eredő hibákat (például elveszett levelek)! :) **(a leírás méreténél nagyobb galibát nem tudsz okozni, megnyugtatlak)** Sajnos több részben lesz leközölve, egyrészt mert rengeteget lehet írni róla (még ez a leírás sem teljesen részletes!), másrészt nagyon kevés időm van rá. (munka, év végi ünnepek, stb...) :(

A YAM írója egy svájci csávó, névszerint Marcel Beck (**mbeck@access.ch**), és azt állítja hogy a program szabadon terjeszthető, azaz semmit sem kell érte fizetni. Természetesen megkötések itt is vannak, ezeket megtalálod a guide file-ban. (Ha tudsz angolul...)

Az általam jelenleg használt verzió a V2.0 pre 6, ami lényegesen több dolgot tud mint a sokak által még mindig használt V1.3. Ezeknek az embereknek melegen ajánlom hogy töltsék le (másolják át) a legújabb verziót! Páran terjesztenek olyasmi "rémhíreket" hogy a V2.0 pre X verziók sokat fagynak. EZ NEM IGAZ! **(hacsak az nem, hogy a 2.06 - a 2.05-tel szemben - garantáltan lefagy, ha 60-70-nél több levelet talál a szerveren. A hibát már a szerző is beismerte...)** Hacsak nem azt a feltört(?!) verziót sikerül megszerezned, ami már sokaknak okozott galibát. A legeslegjobb megoldás ha egyenesen a YAM honlapjáról frissítesz: **http://www.yam.ch**

Egyébként azoknak az embereknek is ajánlatos a váltás, akik eddig még soha nem használták ezt a remek programot. Szerintem biztosan meg fogják szeretni!

## A YAM tulajdonságai

Egy kis kedvcsináló! :)

- Könnyen installálható és konfigurálható
- Egyszerű vezérlés gombokkal, menükkel és billentyűzetről
- Állandó segítség "buborékokkal" és a guide file-ból
- 16 különböző felhasználó lehetséges, saját dossziékkal és beállításokkal
- 96 különböző dosszié tömörítési és jelszó lehetőséggel
- Címjegyzék csoportokra bontási lehetőséggel
- MUI támogatás (Ugye nem kell részletezni miért is jó ez...)
- Beépített POP3-kliens, melyel 16 különböző (!) levél-szervert ellenőrizhetsz egyetlen csatlakozással! A letöltendő levelek között előzetesen válogathatsz is.

Az üzenetek megírása és megválaszolása Offline-módban is történhet, majd el is küldheted őket a beépített SMTP-kliens segítségével

- Nagy tudású szövegszerkesztő a levelek megírásához, különféle betűstílusok használata, helyesírás-ellenőrzés
- Minden részletre kiterjedő keresési lehetőség (pl. Egy bizonyos szöveg keresése az összes levélben!)

Levelek automatikus rendezése 100-féle szűrő alkalmazásával. Arhiválás, eltérítés, automatikus válasz és törlés lehetősége

- PGP titkosítási eljárás támogatása
- UUencode és MIME formátumok támogatása a bináris adatok kezeléséhez, automatikus felismerés több, mint 20 datatype segítségével

Makrók használata, Arexx támogatás

Egy kis negatívum! :(

- Tudtommal nincs Magyar katalógus hozzá!!!
- **Elég gyakran hajlamos némi fagyásra... ez persze egy preview változatnál bocsánatos bűn.**

## A szükséges Hardware/Software

- Jó, ha van egy Amigád! ;))
- legalább 2Mb RAM (A1200 esetén ez nem gond)
- 68020 processzor, vagy nagyobb
- Kickstart 3.0 vagy nagyobb
- Workbench 3.0 vagy nagyobb
- AmiTCP vagy ezzel kompatibilis program (pl. Miami)
- MUI 3.8 vagy nagyobb és a megfelelő ".mcc" fájlok

Pár funkció kihasználásához még szükséges: XPK, PGP, LhA, AlphaSpell, de ezek nélkül IS használható a program!

## Hol is kezdjük?

Hát persze, hogy a telepítéssel! :) A homepage-ről letöltött, vagy a havertól átvett arhívum kitömörítése után a szokásos "install-script" segítségével lehetséges, vagy pedig "saját-kezűleg" a következő módon:

- Készíts egy könyvtárat a YAM számára
- Másold a "YAM", "YAM_english.guide", ".taglines" fájlokat és az "Icons", "Rexx" könyvtárakat az általad újonnan létrehozott könyvtárba
- Nevezd át a "YAM_english_guide"-fájlt "YAM.guide"-ra
- Másold az angol katalógus fájlt ("YAM.catalog") a "LOCALE:Catalogs/English" könyvtáradba
- Másold az összes MUI-libraryt a MUI könyvtárból a "MUI:Libs/MUI" könyvtáradba
- Szükséges lesz egy új Assign bejegyzése a user-startup-odba: Assign YAM: "Újkönyvtár" (pl. "Assign YAM: SYS:Internet/YAM")
- Ezután RESET!!! ;)

## Konfigurálás (1. ábra)

A YAM elindítása után (ha először használjuk) szükség lesz pár dolog beállítására ahhoz, hogy a program képes legyen leveleket küldeni és fogadni. Ezt a konfigurációs ablakban tehetjük meg, amit úgy hívhatunk elő, hogy megnyomjuk a fenti gombsor (a továbbiakban **ToolBar!**) utolsó gombját, vagy pedig menüből a **Settings/ Configuration** menüponttal, esetleg az ehhez a menüponthoz tartozó billentyűkombináció megnyomásával. A konfigurációs ablak bal oldalán a "témakörök" listája látható, míg jobboldalı a tényleges beállító szervek jelennek meg.

Az alsó harom gomb sorban:
- **Save**: A beállítások mentése.
- **Use**: A beállítások használata, amíg a program fut. Utána elveszik!
- **Cancel**: Kilépés, az összes módosítás érvénytelen! Először a menük és az első 9 lap leírása következik, a többit valamelyik következő számban találod majd meg! :)

### A menük

- **Project/Open**: Konfiguráció betöltése, például előre kimentett beállítások közül.

- **Project/Save as**: Konfiguráció kimentése más né-ven. Később ezt vissza lehet tölteni az előző menüpont segítségével! (Az ablak fejlécében zárójelben látható az épp szerkesztés alatt álló konfigurációs fájl neve.)

- **Edit/Reset to defaults**: Az aktuális lapon az összes beállítás az alapértelmezett lesz.

- **Edit/Reset all settings**: Minden beállítás az alap-értelmezett lesz!!!

- **Edit/Last saved**: A legutoljára kimentett beállítások visszatöltése.

- **Edit/Restore**: Minden beállítás azt az értéket veszi fel, amit a konfigurációs ablak megnyitásakor tartalmazott. (Hasonló az alsó **"Cancel"** gombhoz, csak itt nem lépünk ki!)

- **Extras/Scan for folders**: Csak a "Folders" lapnál aktív! Végignézi a program könyvtárát és az összes ott talált dossziét újra bejegyzi a dosszié-listába.

- **Extras/Import MIME viewers & types**: Csak a MIME lapnál aktív, magyarázata valamelyik következő számban.

## 1. First Steps

- **Real Name**: A valós életben használt neved helye, vezetéknév és keresztnév. Lehetőleg az "igazit" írd be és ne használj idézőjelet! :) pl. Kovács János vagy Kiskunlacfélegyházai Emánuel

- **Email Address**: Az Email címed írd ide, ez fog szerepelni az általad küldött levelek "Reply-To" mezőjében, hacsak nem rendelkezel másképp (lásd később). pl. kjani@freemail.c3.hu

- **POP3 Server**: Ide kell annak a szervernek a neve, ahonnan letöltöd a leveleidet. A szolgáltatód megadja előfizetéskor, ha nem, kérdezz rá! Később emellett még több ilyen szervert adhatsz meg (max. még 15-öt)! Ha nem töltöd ki ezt a mezőt, akkor az SMTP szervert használja a program POP3 szerverként. pl. mail.elender.hu vagy freemail.c3.hu

- **Password**: Az előzőleg megadott szerverhez tartozó jelszó. Ez nem mindig ugyanaz mint amivel a kapcsolatot létrehozod! pl. búbosvöcsök, kerceréce :)

- **Time Zone**: Az üzenetlistában kijelzett dátum és idő mindig átszámítódik a helyi időhöz. Ez az üzenetek helyes rendezéséhez szükséges. Ha Magyarországon használod a programot, akkor itt "GMT+1"-et kell beállítani. Az időzóna rendelkezhet speciális értékkel is (pl. 1.5 óra), ezt a "YAM_TZ" nevű környezeti változóban kell definiálni (Setenv).

- **Add adjustment for daylight saving time**: A téli/nyári időszámításból adódó 1 óra eltérést korrigálja. Magyarországon nem kell bekapcsolni.

## 2. TCP/IP

- **Server**: A küldő (SMTP) szerver neve, általában a szolgáltatód gépe, vagyis ugyanaz mint a POP3. A freemail nem támogatja az SMTP-protokollt! pl. mail.matav.hu vagy mail.elender.hu

- **Domain**: Levélküldéskor a géped azonosítja magát és a szerver eldönti hogy használhatod-e őt. Alapesetben a YAM az E-mail címed domain részét küldi el azonosítás céljából (ez az, ami a kukac mögött van) (ezt a barátnődtől tudod?). Ha a szerver hibaüzenetet küld vissza, akkor a domain nevet ki kell egészíteni például a géped nevével! pl. elender.hu vagy is.hu (ez utóbbi a qxyka@is.hu címből következik)

- **SMTP server allows 8 bit**: Alapesetben csak az US-ASCII karakterek használhatók E-mail-ben, tehát például a magyar ékezetes karakterek nem! Ennek az a magyarázata, hogy sok szerver csak az alsó 7 bitet veszi figyelembe, a 8.-at levágja. Ezt a gondot úgy oldják meg, hogy átvitel előtt a ASCII 127-nél nagyobb kóddal rendelkező karaktereket helyettesítik mással (pl. "á" helyett "ae") majd a beérkezett üzenetben visszahe-lyettesítik a megfelelő karaktereket. Végülis ezt a levelezőprogramok többsége magától megoldja, így nekünk nem kell vele foglalkozni. De ha a szerverünk mégiscsak hajlandó mind a 8 bitet figyelembe venni, akkor soksok bitet, byte-ot és ezzel időt takaríthatunk meg! Ha biztos vagy ebben, akkor ezt a kapcsolót pipáld ki! Egy jó módszer, hogy megállapítsuk, a szerverünk hajlandó-e erre: Küldj egy levelet magadnak sok ékezetes karakterrel (persze pipáld ki ezt a kapcsolót!) és ha hibátlanul érkezik vissza a levél, tehát a szöveg nem változik, akkor nyugodtan használhatod!



1. ábra

A lenti keretben lehet beállítani a többi POP3 szervert, egy már biztos van a listában, ha a "**First Steps**"-nél rendesen beállítottad! :) A listához új bejegyzést adni a "**New**" gombbal tudsz, törölni pedig a "**Delete**" gombbal.

- **POP3 server/User ID/Password**: Az új szerver neve, a hozzá tartozó azonosítóval (**Login**) és jelszóval. Az azonosító általában a most beállítandó szerverhez tartozó E-mail címed kukac előtti része. Ha a jelszó-mezőt üresen hagyod (például hogy a húgod ne tölthesse le a leveleidet), akkor a YAM mindig megkérdezi, mikor erre a szerverre csatlakozik.

- **Active**: Ha be van kapcsolva, akkor ez a szerver (is) ellenőrzésre kerül a levelek letöltésekor.

- **Login using APOP**: Alapesetben az azonosító és a jelszó elküldése a szervernek sima szövegként történik. Mivel ezek titkos adatok, ezért kitaláltak egy titkosítási eljárást, amit a legtöbb modern POP3 szerver támogat. Hogy az épp beállított szerver támogatja-e, úgy tudható meg hogy bekapcsolod, és ha nem küld hibaüzenetet, akkor minden rendben van. :) Ellenkező esetben kapcsold ki!

- **Delete mail on server**: Ha be van kapcsolva, akkor ez a szerver letöltés után törli a levelet! Ha például többen használják ugyanazt az Email-t akkor van értelme a kikapcsolt állapotnak.

## 3. New mail

- **Pre-selection**: Mikor létrejön a kapcsolat egy POP3 szerverrel, egy "**előválasztó-ablak**" nyílik, ha engedélyezzük. Itt felsorolásra kerül az összes levél, ami a postafiókunkba érkezett, és eldöntheted, mely leveleket szeretnéd letölteni, azonnal törölni vagy a szerveren hagyni. Ez függhet például a levél méretétől vagy a küldőtől. :) Ahhoz, hogy ez a funkció működjön, a szervernek támogatnia kell a TOP parancsot! (a legtöbb támogatja)

A beállítási lehetőségek:

- **never**: Nem jelenik meg az előválasztó-ablak!

- **large messages**: Csak azok a levelek jelennek meg, melyek mérete meghaladja az előírtat (lásd: "**Size limit**").

- **always**: Az összes levelet megjeleníti.

- **always**, only sizes: Az összes levél megjelenik, de csak a méretük látszik! (az előző funkciótól gyorsabb)

- **Size limit**: A méretkorlátozás kilobyte-ban(!), ha 0-t adsz meg akkor nincs korlátozás. :)

- **Transfer window**: Az átvitel-kijelző ablak megjelenésének beállítása.

- **hide always**: Nem jelenik meg az ablak.

- **automatic**: Az átvitel (küldés/letöltés) kezdetekor megnyílik, majd a végén magától becsukódik.

- **show always**: Mindig látszik az ablak.

- **Avoid duplicates**: Előfordulhat, hogy ugyanazt a levelet 2-szer töltöd le (például ha úgy állítottad be a programot hogy ne törölje a szerveren a leveleket). Ezzel a kapcsolóval védekezhetsz az ellen, hogy kétszer szerepeljen a listaban ugyanaz a levél. A működéséhez szükséges, hogy a szerver támogatja az **UIDL** és **TOP** parancsokat.

- **Update message status**: Ha be van kapcsolva, akkor letöltéskor a már régebben letöltött és még el nem olvasott levelek jelzése "**New**"-ról (új) "**UnRead**"-re (olvasatlan) változik. Így könnyen megkülönböztethetőek lesznek az újonnan letöltött levelektől!

- **Check for new mail every [xx] minutes**: A beállított időtartamonként automatikusan ellenőrzésre kerül az összes aktív (lásd: "**TCP/IP**") szerver. Az idő percekben értendő, ha 0-t adsz meg, akkor a funkció kikapcsolódik!

- **Download large messages**: Automatikus letöltésnél (lásd: előző pont vagy Arexx) az előválasztó-ablak nem jelenik meg. Ez azért van így, mert ha időközben más programmal dolgozol, *esetleg zavarna a megnyíló ablak. Ekkor a méret*korlátozás alá eső leveleket nem tudod letölteni,

azok a szerveren maradnának. Ha ezt a kapcsolót kipipálod, akkor kérdezés nélkül letöltődnek ezek is!

- **Notification**: Itt lehet beállítani hogy a program milyen módon értesítsen, ha új levele(ke)t töltött le. Ha egyik kapcsoló sem aktív, akkor semmi sem történik.

- **Requester**: Egy ablak nyílik, amiben a program tájékoztat a letöltött, törölt, másik dossziéba átvitt, stb. levelek számáról.

- **Sound**: A megadott hang-fájlt lejátssza a program a datatypes.library segítségével, tehát elvileg bármilyen forátumú hangot meg lehet adni, ha a megfelelő datatype telepíve van.

- **Command**: A megadott CLI-parancs végrehajtásra kerül. Ha Arexx-scriptet szertnél futtatni, akkor a sor elejére írd be hogy "rx", vagy ikonos indítást is szimulálhatsz például a "WBRun" parancs segítségével.

pl. "Run Work:Demos/NewMailDemo",
"rx SYS:Internet/Yam/Rexx/NewMail.rexx",
"WBRun SYS:Tools/Visage"

(Ezek csak szemléltető példák!)

## 4. Folders

Ez a lap a dossziék beállításaival foglalkozik. Alapesetben 4 dosszié már létezik, melyek nem törölhetőek, ezeken kívül még maximum 96(!) saját dossziét tudunk létrehozni! A baloldali listában vannak felsorolva a dossziék nevei, a 4 alap dosszié külön el van választva. A lista alatt levő 2 gomb már ismerős lehet, ezekkel tudjuk a dossziékat létrehozni vagy törölni.

- **New**: Új dosszié létrehozása. Egy ablakban a program megkérdezi a dossziéhoz tartozó könyvtár nevét (itt tárolódnak majd a leveleink), és ennek a könyvtárnak az elérési útvonalát. Ez utóbbi alapesetben a program könyvtára, tehát nem fontos megadni.

- **Delete**: A listában kijelölt dosszié törlése. A program megerősítést kér, ahol figyelmeztet, hogy az ebben a dossziéban levő összes üzenetünk törlésre kerül a dossziéhoz tartozó könyvtárral együtt!!! Az általam tesztelt verzió (V2.0 p6) üres dosszié törlésekor lefagyott!

A jobb oldalon levő kezelőszervekkel minden egyes dosszié tulajdonságát külön-külön tudjuk beállítani. Ezek mindig az épp kiválasztott dossziéra vonatkoznak!

- **Name**: A dosszié neve, ahogy majd a dossziélistában megjelenik.

- **Path**: A dosszié könyvtárának neve, amit a létrehozásakor megadtunk. Utólag nem módosítható! **(A Yam - ellentétben pl. a Microdottal egy Folder tartalmát valóban egy könyvtárban tárolja. A Microdot egy könyvtárban max. 30-40 levelet tárol. Ha egy Folderben - Yamot használva - többezer leveled gyűlt össze, igencsak le tud lassulni azok kezelése, főleg FFS-es merevlemez használata esetén.)**

- **Max. age**: Lehetőség van arra, hogy egy bizonyos időtartamnál régebbi leveleket a program automatikusan töröljön. Ennek meghatározása történik itt, a szám napokban értendő! Ha 0-t adsz meg, akkor a funkció kikapcsolódik.

- **Type**: A dosszié tipusa lehet "Received mail" vagyis érkező levelek, "Sent mail" azaz elküldött levelek, esetleg "separator" ami egy elválasztó vonal a dosszié-listában.

- **Mode**: Egy dosszié többféleképpen titkosítható: jelszóval és/vagy tömörítéssel. A tömörítéshez szükséges az "Xpk" nevű program és a hozzá tartozó library-k. A beállításai a "Miscelleanous" résznél találhatóak.

- **normal**: Nincs titkosítás.

- **simple protection**: Jelszóval védett, a program kétszer kéri a jelszó begépelését. Az ilyen módon védett dossziékat csak a jelszó ismeretében tudjuk megnyitni és így a leveleket elolvasni! A védelem megszüntetéséhez is szükség van a jelszóra, kivétel ha azóta még nem indítottuk újra a programot.

- **compressed**: Sima tömörítés, nincs jelszóvédelem!

- **compressed with password**: Tömörített és jelszóval is védett dosszié. Tulajdonképpen a tömörítést végzi jelszóval, az Xpk ezen tulajdonságát kihasználva! (Lásd: "simple protection")

- **Sort by**: A dossziéban levő levelek rendezésének módja.

- **message date**: A levél írásának időpontja alapján.

- **date received**: A levél letöltésének időpontja alapján.

- **sender**: A levél küldője alapján.

- **recipient**: A levél címzettje alapján.

- **subject**: A levél tárgya alapján.

- **size**: A levél mérete alapján.

- **status**: A levél állapota alapján. (új, elolvasott, stb...)

- **Then by**: Másodlagos rendezés, ha például két levél küldője ugyanaz (és az alapján rendeztük), akkor az itt beállított rendezés lesz érvényes.

- **Rev**: Mindkettő a rendezési elv megfordítását végzi, például nem A-Z-ig rendez a program, hanem Z-A-ig.

- **Mailing list support**: Néhány levelezőlista szerver nem tölti ki helyesen a "**Reply-To**" mezőt, de a YAM segítsétségével megoldható ez a probléma is! Mikor egy (ebben a dossziéban levő) levélre válaszolsz, a program összehasonlítja az eredeti levél "**To:**" mezőjét a "**To: pattern**" keretben levő adattal, és ha megegyezik a "**To: address**" keretben levő címet használja a levél megcímzéséhez az eredeti címzett helyett (amit a "**Reply-To**" mezőből okoskodott ki)! :) Például ha a Magyar Amigás levelezőlista szervere ilyen hibákat vétene, akkor mindkét keretbe az "AMIGA@SPIKE.FA.GAU.HU" címet kellene írni. A jobb megértés kedvéért: Valaki levelet ír a listára, a "**To:**" mezőben a lista címe van. Mikor ez a levél hozzád kerül a "**Reply-To**" mező a lista címét tartalmazza a levél feladójának címe helyett. Ekkor nincs gond! Ha a szerver nem töltené ki helyesen a "**Reply-To**" mezőt és ez az opció aktiválva van az előbb írt módon, akkor, mivel a "**To:**" mező megegyezik a keretben levővel, a címzett az alsó keretben megadott cím, a lista címe lesz és nem a "**Reply-To**" mezőben levő rossz cím, ami a levél eredeti feladójának a címe! Tehát a YAM korrigálta a hibát! Jujj de túlbonyolítottam!!! :) (khm)

## 5. Filters

A program egyik legjobb tulajdonsága a szűrők alkalmazásának lehetősége. Ezek segítségével a beérkező vagy küldendő leveleinket automatikusan különböző dossziékba másolhatjuk, törölhetjük, stb... Ezt a lapot is (az előzőhöz hasonlóan) két részre bonthatjuk, bal oldalon található a szűrőlista, jobb oldalon pedig a beállító szervek. A lista alatti két gomb a szokásos funkciót látja el, a "**New**" gombbal új szűrőt adhatunk a listához, ami kezdetben a "- New -" azonosítót kapja, a "**Del**" gombbal pedig a kiválasztott szűrőt törölhetjük. Vigyázat, itt nem kér megerősítést a program!

A jobb oldali beállítások mindig a listában épp kiválasztott szűrőre vonatkozik. Itt három lapot is találunk amit a felső fülekkel tudunk lapozni.

### Options

- **Name**: A szűrő azonosító neve, ami a szűrőlistában szerepel.

- **Remote filter**: Ezt bekapcsolva a szűrés még a levelek letöltése előtt megtörténik, például egy nem kívánatos személy leveleit törölhetjük ahelyett hogy letöltenénk. :) A szervernek támogatnia kell a **TOP** parancsot ehhez a funkcióhoz! Ez a kapcsoló letiltja a következő hármat, mivel azoknak ezekután nem lenne értelmük.

- **Apply to new mail**: Az újonnan letöltött (letöltendő) levelekre lesz hatással a szűrő.

- **Apply to sent mail**: A küldendő levelekre lesz hatással a szűrő. Természetesen az előző opcióval együtt is használhatjuk!

- **Apply on request**: Ha be van kapcsolva, akkor a főablak szűrő-gombja fogja aktiválni ezt a szűrőt. (lásd később)

- **Comparison**: Ez a lap két egyforma részből áll, a két rész különböző beállítasait kombinálhatjuk a közöttük elhelyezkedő gombbal.

- **Don't combine**: Nincs kombinálás, az alsó rész inaktív.

- **or/and/exclusive or**. Vagy/és/kizáró vagy logikai művelet alapján kombinálja a két keresési

kulcsot. Ha "**or**", akkor bármelyik feltétel teljesülése esetén életbe lép a szűrő, ha "**and**", akkor mindkét feltételnek teljesülnie kell és végül az "**exclusive or**" csak egy feltétel (csak az egyik a kettő közül!) teljesülése esetén engedélyezi a szűrést.

A következő felsorolás mindkét részre vonatkozik!

- **Search in**: Itt lehet megadni, hogy mi alapján szeretnénk használni a szűrőt. Ez lehet a levél egy mezője, mérete, stb... Ettől a beállítástól függően a szükséges többi beállító szerv ki/be kapcsolódik.

- **From/To/CC/Reply-To/Subject/Date field**: A levél megfelelő mezőjében keres.

- **Other field**: Egyéb mezőben keres. A jobb oldali keretben határozhatjuk meg a mező nevét!

- **Message size**: A levél mérete lesz az összehasonlítási alap.

- **Message header**: A levél fejlécében keres. (pl. érkezési útvonal!)

- **Message body**: A levél szövegében keres. (pl. egy-valaki többféle címről küld levelet de az aláírása mindig ugyanaz...)

- **Whole message**: Az egész levélben keres. (fejléc+szöveg, összes mező)

- **Status**: A levél állapota alapján szűr. Az itt megjelenő választási lehetőségek:

- **New/UnRead**: Új vagy még nem olvastuk el.

- **Read**: Már elolvastuk.

- **Forwarded**: Visszaküldött.

- **Replied**: Megválaszolt.

- **Queued**: Küldendő levél.

- **Send failed**: Már egyszer megpróbáltuk elküldeni, de nem sikerült. :)

- **On hold**: Várakozó levél. Majd lesz vele valami...

- **Sent**: Sikeresen elküldött levél.

- A "**Search in**" alatti keretben kell megadni a keresendő szöveget vagy számot. Ez tartalmazhat AmigaDOS kulcskaraktereket is (#?)! A balra levő gomb dönti el, hogy milyen matematikai művelet alapján döntsön. Ezek a "**Search in**" beállításától függően változnak. A szokásos jelöléseket használja a program, kivétel egyet, ez pedig az "IN", ami azt jelenti, hogy "benne". Ez utóbbinál lehetőségünk nyílik arra, hogy egy külső szövegfájlban levő szöveg(ek)et vegyünk hasonlítási alapnak. Például egy Email címeket tartalmazó fájlban (minden cím külön sorban!) az összes címet végignézi. A külső fájlt a jobb oldali gombbal határozhatjuk meg, ekkor a keretben a fájl neve lesz látható!

- **Case sensitive**: A keresés kisbetű/nagybetű érzékeny lesz, vagyis ezt is figyelembe veszi!

- **Substring search**: Ha a keresési minta csak egy részét tartalmazza annak a fejléc mezőnek, amiben keresünk, akkor be kell kapcsolni. Ekkor a YAM kiegészíti a keresési mintát a "#?"-el! **(hmmm vajon hogyan kell ejteni azt, hogy "#?" ???)**

- **Address/Name**: Ha a keresés helye (lásd "Search in") fejléc mezőben történik, ami Email címet tartalmaz, akkor meg lehet határozni, hogy a mező cím- vagy név-részében keressen-e. Hogy név is legyen a mezőben, szükséges hogy a címjegyzékünk tartalmazza a kérdéses címet! (lásd később)

- **Action**: Itt lehet beállítani, mi történjen a kérdéses levéllel vagy levelekkel. Egyszerre több kapcsoló is lehet aktív! Például az ellenségünk leveleit szűrővel törölve lejátszhatunk egy hangot hogy "Gyütt egy levél a Józsitól és letöröltem!", esetleg mellette még elindíthatjuk a Dart-szimulátorunkat is, amiben a Józsi képét kell dobálni! :)

- **Bounce**: A kérdéses levél a jobboldali keretben megadott Email címre lesz továbbküldve, majd törlődik.

- **Forward**: Mint az előző, csak itt a levél nem törlődik!

- **Reply**: A levélre automatikusan válaszol a program. A választ egy külső szövegfájlban kell tárolni, ennek fájlnak a neve kell az ide tartozó keretbe, melyet a keret melletti gombbal is meghatározhatunk. **(Ezzel kész adatbankot készíthetsz, ahol az érdeklődők különféle kérdéseire automatikusan válaszolni tudsz. Több amigás cég, pl. a Haage&Partner is használ ilyet)**

- **Execute**: CLI-parancs végrehajtása, a parancs és paraméterei a keretbe írandóak. (lásd: "**New Mail/Notification/Command**")

- **Play sound**: Hang lejátszása, ha kell, a datatype-ok segítségével. A hang nevét és elérési útvonalát kell a keretbe írni. (lásd: "New Mail/Notification/Sound")

- **Move**: A levél átmozgatása egy másik dossziéba. A dossziét a jobb oldali gomb segítségével választhatjuk ki.

- **Delete**: A levél törölve lesz! Beállítástól függően (lásd később) vagy végleg elveszik, vagy átmenetileg a "Deleted" dossziéba kerül.

- **Don't download**: Ez a kapcsoló csak "Remote filter" esetén aktív (lásd "Filters/Options"!), a kérdéses levél nem lesz letöltve, és a szerver beállításától függően törlődik is! (lásd: "TCP/IP - Delete mail on server")

## 6. Read

- **Header**: Itt dönthető el, hogy a levél fejlécéből mennyit akarunk látni. "**None**" esetén nem lesz látható, ha az egész fejlécre kiváncsi vagy akkor válaszd a "**Full**"-t és lehetőség van arra is a "**Selected**" segítségével hogy saját magunk határozzuk meg, mely részekre vagyunk kiváncsiak. Ezt a jobb oldali keretben tehetjük meg AmigaDOS minta segítségével. Például a "**(From|Subject)**" mintával csak ezt a két mezőt fogja a fejléc tartalmazni. (Az idézőjelek nem kellenek!)

- **Sender info**: Ha a levél küldője be van jegyezve a címjegyzékünkbe, akkor a YAM képes további információkat is kijelezni, például telefonszám, születési év, stb... A "**None**" kiválasztásával semmilyen információt nem kapunk, a "**Data only**" csak az adatokat, a "**Data and image**" az adatokat és a küldő képét(!) is kijelzi! Persze ez utóbbinál szükséges, hogy legyen képünk az illetőről a címjegyzékben meghatározva (lásd később). :) **(te jó ég, eddig kb. 120 oldalnyi 'lásd később'-re tettél ígéretet...)**

- **Wrap header**: Bekapcsolásával a hosszú sorokat tördeli a fejlécben.

- **Separate sig.**: Az aláírás elválasztásának a módja.

- **blank line**: Egy üres sorral választja el.

- **two dashes**: Két kötőjellel választja el.

- **separator bar**: "3D-s" vonallal választja el.

- **no signature**: Nem jeleníti meg az aláírást!

- **Colored text**: A kiemelt szövegek szine, a szokásos MUI-s színbeállító ablak segítségével lehet megváltoztatni.

- **Old quotes**: Majdnem minden levelezőprogram lehetőséget nyújt arra, hogy válaszadáskor az eredeti üzenet szövegét valamilyen speciális karakterrel megjelölje. Az ilyen karakterrel kezdődő sorok szine a **MUI-beállítások/TextEditor** lapján a HighLight gombbal határozható meg! Levelezőlistákon igen gyakori, hogy egy, már megválaszolt levélre válaszolnak. Ekkor olyan sorok is előfordulnak amik elején több ilyen karakter is található. Ezeknek a sorokna a szineit lehet ITT, ezzel a gombbal beállítani!

- **Use fixed font**: Fix szélességű betűtípus használatával jelenik meg a szöveg. Ennek a meghatározása is a TextEditor beállításoknál történik! (lásd "**Old quotes**")

- **Display all texts**: A text (szöveg) típusú csatolt fájlokat is megjeleníti a program.

- **Text styles**: A YAM speciális karakterek segítségével különbözteti meg a szövegstílusokat (bold, italic, underlined, colored), ezek a "_", "/", "*" és "#" karakterek. Ha a levél tartalmaz olyan részt amiben vannak ilyen karaktereket (a levél részei, pl. forráslisták), akkor ezt kikapcsolva nem használ szövegstílusokat, hanem az eredeti formájában lesz látható a levél!

- **Charset translation**: Néhány országban nem az eredeti ISO-Latin-1 karakterkészlettel írják a leveleket, például a lengyelek. Ahhoz hogy az ő speciális betűiket helyesen jelenítse meg a program, karakterkészlet-konverziót kell alkalmazni. Ezek szövegfájlban vannak tárolva a YAM/Charsets könyvtárban. Itt lehet beállítani, hogy ezek közül melyiket szeretnénk alkalmazni,

mikor elolvassuk leveleinket, de ezt sem kötelező meghatározni! A levélre ez nem lesz hatással, tehát a szöveget nem írja át, csak megjelenítés előtt a megfelelő karaterek kicserélődnek.

- **Multiple windows**: Bekapcsolásával minden egyes levélnek külön ablakot nyit. (pl. ha több lett egyszerre kiválasztva)

## 7. Write

- **Reply to**: Alapállapotban ez a keret üres és az Email címed kerül az általad küldött levelek **"Reply-To"** mezőjébe. Ha más címet szeretnél, akkor (és csak akkor!) azt ide kell beírni.

- **Organisation**: Az általad képviselt szervezet, csapat, stb. neve. Nem kötelező kitölteni, egyéb esetben ez is bekerül a levél fejlécébe!

- **Extra headers**: Extra információk hozzátoldása a leveled fejlécéhez, ezt sem kötelező kitölteni.

- **Welcome phrase**: Új levél írásakor az ide írt szöveg automatikusan a levél elejére kerül (pl. köszönés). Használhatsz ESC-karaktereket is, például "\n"=NewLine (soremelés)!

- **Closing phrase**: Mint az előző, csak ez a levél végére kerül az aláírás elé.

- **Charset translation**: Levél írásakor használt karakterkészlet-konverzió, lásd "Read/Charset translation"!

- **Word wrap**: A szövegszerkesztőkben szokásos sortördelés oszlopát határozhatjuk itt meg. A jobbra levő gombbal pedig, azt hogy mikor lépjen érvénybe.

- **off**: Nincs sortördelés!

- **as you type**: Gépelés közben automatikusan tördel.

- **before sending**: A levél elküldése előtt tördeli be a sorokat.

- **External editor**: Külső szövegszerkesztő használata. Itt kell meghatározni a programot elérési útvonallal együtt. (pl. "SYS:Tools/Text/CED")

- **Launch immidiately**: Alapállapotban mindig a belső szövegszerkesztőt használná a program, ha ez be van kapcsolva, akkor azonnal meghívja a külsőt. Természetesen ehhez meg is kell azt határozni! (lásd **"External editor"**)

## 8. Reply

- **Initial phrase**: Továbbított (Forwarded) leveleknél a szöveg elé befűzendő sor(ok). A jobb oldali gomb segítségével különféle extra változókat adhatunk hozzá.

- **line break**: soremelés

- **original recipient name/first name/address**: a levél eredeti címzettjének neve/vezetékneve/Email címe

- **original sender name/first name/address**: a levél eredeti feladójának neve/vezetékneve/Email címe

- **original message subject/date/time/day of week/message ID**: az eredeti levél tárgya/dátuma/időpontja/napja/azonosítója (az időpont pl. 13:00, a napja pl. Hétfő)

- **complete header**: teljes fejléc

- **Terminating phrase**: A továbbított levél végére befűzendő sor(ok). A jobb oldali gomb ugyanazt a célt szolgálja mint az előzőnél! (lásd: **"Initial phrase"**)

- **Default reply phrase**: Válaszadáskor a program lehetőséget nyújt 3 különböző sor automatikus elheyezésére a szövegben. A bal oldali gombbal lehet kiválasztani hogy a keretben épp melyiket kívánjuk módosítani. Ezek lehetnek köszönés (**Open**), bevezető (**Intro**) és befejezés vagy elköszönés (**Close**). A jobb oldali gombbal különféle változókat helyezhetünk el a szövegben. (lásd **"Initial phrase"**)

- **Alternative reply phrase**: Az előzővel megegyezik, de ezt akkor használja a program, ha a címzett megfelel az **"Use with these domains"** keretben megadott mintának. Például a német barátunknak ide németül írjuk a köszönést, stb...

- **Use with these domains**: Az **"Alternative reply phrase"**-nek szükséges AmigaDOS minta. A címzettet ezzel hasonlítja össze a program, és dönti el hogy az alap vagy az alternatív szöveget kell-e használnia. (pl. "#?.(de|at)", persze idézőjelek nélkül!)

- **Mailing list reply phrase**: Lásd **"Default reply phrase"**, de ez a levelezőlistára válaszolt levelekre vonatkozik. Ezt az alapján szűri ki a program, hogy a levelet tartalmazó dossziénál aktív-e a levelezőlista-támogatás. (lásd: **"Folders/Mailing list support"**!)

- **Quote message using**: Ez a kapcsoló dönti el, hogy válaszadáskor az eredeti szövegben megjelölje-e a sorokat a jobbra levő keretben megadandó szöveggel (karakterrel). A jobboldali gombbal speciális változókat fűzhetünk be a szövegbe. Én nem vettem észre, mi a különbség a "%i" és a "%j" között... :( Egyébként mindkettő ez eredeti feladó monogramját fűzi be. (akkor "aláírás, vagy alájírás)

- **Quote empty lines**: Ha be van kapcsolva, akkor az üres sorokat is megjelöli (lásd előző pont).

- **Strip signature**: Bekapcsolásával az erdeti szövegben az aláírást nem jelöli meg. Ez a funkció csak akkor működik ha az aláírás a "–" jelekkel van megkülönböztetve a levél többi részétől! Alapesetben ez így van.

- **Verify recipient address**: Egy nagyon hasznos funkció aktiválását végezhetjük el itt. Ha válaszadáskor a feladó címe eltér a **"Reply-To"** mezőben (választ ide) található címtől akkor a program megkérdezi melyik címre szeretnénk a levelet küldeni. Ha nincs bekapcsolva, akkor mindig a **"Reply-To"** mezőt használja! Ez igen hasznosnak bizonyul a levelezőlistákról érkező levelek megválaszolásakor, mert el tudjuk dönteni, hogy a listára vagy az eredeti feladónak válaszolunk-e.

## 9. Signature

Leveleink végére előre "legyártott" aláírásokat fűzhetünk. Például egy ASCII-grafikát vagy az adatainkat (telefonszám, cím, stb...). A lehetőségek száma korlátlan! :)

**Use signature**: Ezzel a kapcsoloval engedélyezzük az aláírás használatát.

Három különféle aláírást lehet előre meghatározni, ezek közül levél írásakor lehet választani (lásd később). A baloldali gombbal lehet meghatározni, épp melyiket kívánjuk módosítani. Ez lehet az alapesetben használatos aláírás (**Default signature**), és két alternatív aláírás (**Alt. signature #1 és #2**).

- **Edit in external editor**: Külső szövegszerkesztőben is módosíthatjuk az aláírásunkat a beépített helyett. A programot a **"Write"** lapon határozhatjuk meg (lásd: **"Write/External editor"**)!

Mindkét esetben használhatunk speciális karaktereket a szövegstílusok választására vagy kiemeléshez.

Ezek sorban:

"*" = **Bold (kövér)**,
"/" = **Italic (dőlt)**,
"_" = **Underlined (aláhúzott)**
és
"#" = **Colored (kiemelt, szines)**.

- **Insert random tagline**: A kurzor pozíciója elé befűz speciális karaktereket, melyek helyén egy véletlenszerűen kiválasztott sor fog megjelenni. Például általunk kreált bölcsességeket! :) A szövegeket alapesetben **"YAM/.taglines"** külső fájlban tárolja a program, de ez bármikor módosítható a **"Tagline file"** keretben!

**Insert ENV:Signature**: Ez is speciális karaktereket helyez el az aláírásban, amit a **"SIGNATURE"** nevű környezeti változó tartalmával helyettesít. Így lehetőség van pl. az aktuális dátum elhelyezésére az aláírásunkban! (**SetEnv**)

- **Tagline file**: Itt lehet meghatározni azt a szövegeket tartalmazó fájlt, amely szövegek közül véletlenszerűen választ a program (lásd **"Insert random tagline"**), természetesen teljes elérési útvonallal együtt!

- **Tagline separator**: A "**Tagline**"-fájlban alkalmazott elválasztó jel(sorozat), amik alapján megkülönbözteti a sorokat. Például ha "%%", akkor a fájl lehet ilyen:

----
Első sor %%
Második sor%%Harmadik sor %%
Negyedik sor
%% Ötödik sor%% stb...
----





2. ábra

## A főablak (2. ábra)

A főablak nagyjából 4 különálló részre bontható. Legfelül található egy gombsor (**ToolBar**), alul egy információs keret, középen pedig balról a dosszié-lista és jobbról az épp kiválasztott dossziéban levő levelek listája. A ToolBar kinézete a **MUI-beállítások/ToolBar** lapján módosítható, a gombok tartalmazhatnak csak szöveget, csak képet és szöveget+képet is!

A dosszié- és levél-lista kinézete ugyancsak a MUI-beállításokban a NListView lapon módosítható. Ezeken kívül itt is találhatunk menüket és az ablak fejlécében is találhatunk hasznos információkat.

Kezdjük a menükkel:

- **Project/About** és **About MUI**: A programról vagy a MUI-ról láthatunk információkat.

- **Project/Check version**: Ezt a menüpontot csak Online-módban (InterNet kapcsolat közben) érdemes meghívni, egyébként hibaüzenetet kapunk. A program leellenőrzi, hogy létezik-e már újabb verzió (ez eltart 1-2 percig!), majd egy ablakban kiírja az általunk használt és az InterNeten talált program verziószámait. Itt lehetőség nyílik arra, hogy a Browser-t (böngészőt) a YAM honlapjára irányítsa, ahhonan letölthető az esetleges újabb verziószámú program! Ehhez szükséges egy futó Browser!

- **Project/Restart**: Újraindítja a programot (például ha másik felhasználó szeretné használni).

- **Project/Hide**: Átkapcsolja a programot "ikon-módba". Az automatikus letöltés és az Arexx vezérlés továbbra is aktív marad! Ha új levél érkezik a főablak automatikusan megnyílik. Az ikon tájékoztat a érkező dossziéban található levelekről, ezek állapotáról. Az ikonok megváltoztathatóak a YAM/Icons könyvtárban levő fájlok kicserélésével.

- **Project/Quit**: Kilépés a programból.

- **Folder/Select**: A kiválasztott dossziéban levő levelek kijelölése.

- **all**: mind

- **none**: egy sem

- **toggle**: ellentétes kijelölés (ami ki volt jelölve az nem lesz, és fordítva)

- **Folder/Search**: Keresés, egy új ablak nyílik meg. A bal felső sarokban levő listában lehet meghatározni mely dosszié(k)ban keressen. Az **"everywhere"** gomb mindet kijelöli! Alul a főablak levél-listájával megegyező lista látható, itt jelennek meg a talált levelek. A **"Find what"** rész teljesen megegyezik a szűrőknél találhatóval (lásd: **"Filters/Comparison"**)! Az **"Use filter settings"** gomb segítségével az előre beállított szűrők közül választhatunk, az ottani beállítások bemásolódnak ide.

Az **"Add as new filter"** pont a fordítottja az előzőnek, a beállított opciókat új szűrőként hozzáadhatjuk a szűrő-listához! Nagyon hasznos megoldás, tulajdonképpen szűrő-tesztként alkalmazható!

Az alsó három gomb közül a **"Start search"**-re indul a keresés, a **"Select matched"** a talált leveleket jelöli ki a főablakban(!), a **"Read message"** pedig a kiválasztott levél elolvasását eredményezi.

- **Folder/Filter**: A beállított szűrők alkalmazása az aktív dosszién.

- **Folder/Empty trash**: A **"Deleted"** (törölt levelek) dosszié ürítése, az itt található levelek végleg elvesznek!

- **Folder/Update index**: A kiválasztott dosszié index-fájljának újraépítése. Alapesetben a program ezt magától frissíti, mikor szükséges, de néha, egy fagyás, áramszünet vagy bármilyen más probléma esetén szükség lehet "kézi-frissítésre" is. :)

- **Folder/Flush indices**: Eltávolítja a memóriából a felhasználó által definiált dossziék indexét. Erre kevés memória esetén lehet szükség. Később, az adott dosszié használatakor az index újra betöltődik!

- **Folder/Import és Export**: Más levelezőprogram által mentett levél betöltése az aktuális dossziéba, vagy a dossziéban levő összes levél mentése olyan formátumban hogy más levelezőprogramok is be tudják olvasni.

- **Folder/Send queued mail**: Levelek elküldése az **"Outgoing"** (küldendő) dossziéból, kivéve amelyek **"Hold"** (várakozó) állapotban vannak.

- **Folder/Exchange mail**: Levelek letöltése és elküldése. Ez tulajdonképpen a **"Send queued mail"** és a **"Get new mail"** menüpont kombinálása!

- **Folder/Get new mail**: Új levelek letöltése az aktív POP3 szerver(ek)ről.

- **Folder/Check single account**: Új levelek letöltése az almenüből kiválasztott POP3 szerverről. Ha nem aktív az adott szerver akkor is végrehajtódik a funkció!

- **Message/Read**: A kiválasztott levél elolvasása.

- **Message/Edit**: A kiválasztott levél módosítása.

- **Message/Move**: A kiválasztott levelek átmozgatása másik dossziéba.

- **Message/Copy**: A kiválasztott levelek másolása másik dossziéba.

- **Message/Delete**: A kiválasztott levelek törlése, beállítástól függően vagy a **"Deleted"** (Törölt) dossziéba kerülnek vagy végleg elvesznek!

- **Message/Print**: A kiválasztott levelek olvasható részeinek (fejléc+szöveg) kinyomtatása.

- **Message/Save**: A kiválasztott levelek olvasható

részeinek (fejléc+szöveg) kimentése. Minden levél külön fájlba kerül!

- **Message/Attachments/Save:** Csatolt fájlok kimentése (több levélből is).

- **Message/Attachments/Crop:** Mint az előző pont, de a levélből törlődnek a csatolt fájlok!

- **Messsage/Export:** A kiválasztott levelek kimentése más levelezőprogramok által is olvasható formátumban.

- **Message/Write:** Új levél írása.

- **Message/Reply:** Válasz írása a kiválasztott levélre vagy levelekre. A **"Subject"** és **"To:"** mezők automatikusan kitöltődnek, természetesen később még módosítani lehet. Az eredeti szöveget a program megjelöli, ha engedélyezve van. (lásd: **Beállítások/Write/Quote...**) Ha egyszerre több levélre válaszolsz, akkor az összes kiválsztott levél szövege összefűződik egybe, és mindegyik feladó címzett lesz (bekerül a **"To:"** mezőbe)!

- **Message/Forward:** A kiválasztott levél tartalmának továbbküldése más címre. A **"Subject"** mező és a szöveg átmásolódik, és az elejére/végére a **"Beállítások/Reply/Initial phrase"**-nél beállított sorok fűződnek be! Több levél kijelölése esetén az összes levél szövege összefűződik!

- **Message/Bounce:** Az egész levél változtatás nélkül(!) továbbítódik a megjelenő ablakban megadott címre. Csak egy levelet érzékel, hiába van több kijelölve!

- **Message/Save address:** A levél feladójának vagy címzettjének (ezt az dönti el hogy az aktív dosszié érkező vagy küldendő leveleket tartalmaz-e) bejegyzése a címjegyekbe. (lásd: **Address Book** - a következő számban!) Ha több levél van kiválasztva vagy több címzett van, akkor egy új listát nyit a címjegyzékben.

- **Message/Set status:** A levél állapotának megváltoztatása. Az almenüben **"UnRead"=olvasatlan**, **"Read"**=elolvasott, **"Hold"=várakozó** és **"Queued"=küldendő**.

- **Message/Send:** A kiválasztott levél elküldése. Ha a dossziéban levő összes levelet el akarod küldeni, akkor érdemesebb a **"Folder/Send queued mail"** menüpontot használni!

- **Settings/Address book:** Belépés a címjegyzékbe. Ennek a leírása a következő számban lesz olvasható!!!

- **Settings/Configuration:** Beállítások módosítasa. (lásd: **"Konfigurálás"**)

- **Settings/Users:** Felhasználók beállításai, erről is a következő számban olvashatsz! :)

- **Settings/MUI:** A Varázslatos Felhasználói Felület (MUI) beállításai :). Még egyszer a fontosabb speciális MUI-modulok, amiket a YAM használ: NListView, ToolBar, TextEditor, ListTree és BetterString.

- **Scripts:** Arexx-scriptek indítása. Részletesebben a következő számban...

## A ToolBar

A MUI-beállításoktól függően változhat a kinézete, speciális esetben át is lehet rajzolni a gombok grafikáit. (lásd: YAM/Icons könyvtáran a ".toolbar" végződésű fájlok. Vigyázat, könnyen el lehet rontani, mielőtt belefogsz készíts biztonsági másolatot az eredetiekről!) Minden gomb egy-egy menüponthoz van hozzárendelve és billentyűzetről is vezérelhető. A most következő táblázatban felsorolom az összes gomb sorszámát (balról), a hozzá tartozó cimkét, billentyűt és menüpontot:

1.Read <Enter> "Message/Read"
2.Edit <E> "Message/Edit"
3.Move <V> "Message/Move"
4.Delete<D>,<Del> "Message/Delete"
5.GetAdd<T> "Message/Save address"
6.Write <W> "Message/Write"
7.Reply <R> "Message/Reply"
8.Forward <O> "Message/Forward"
9.Get <G> "Folder/Get new mail"
10.Send <S> "Folder/Send queued mail"
11.Filter <I> "Folder/Filter"
12. Find <F> "Folder/Find"
13.Addr<A> "Settings/Address book"
14.Config "Settings/Configuration"

**Az alsó információs keret**

A program ide írja ki, épp mit csinál, és néha a folyamat haladását érzékeltető csíkkal is kijelzi hogy még dolgozik. (pl. szemetes ürítése esetén)

**A dosszié- és levél-lista**

Ezek beállításai a MUI-beállítások NListView lapján (itt lehet pl. a hátteret megváltoztatni) és a Konfiguráció/Lists lapon találhatóak. (ez utóbbiról a következő számban olvashatsz!)

## Végszó

Ha rajtam múlna, mindent leírtam volna már most, de mivel a kedves főszerkesztő úr (**miről beszélsz??? itt nincs olyan, hogy főszerkesztő... - a főszerk.**) (és az idő) igencsak sürget, ezért kénytelen vagyok itt lezárni ezt a részt! :) A következő számban befejezzük a konfigurációs-ablak vizsgálatát és részletesen olvashattok a levél olvasását, írását, megválaszolását segítő ablakokról is. Nagyító alá kerül még a címjegyzék, az átvitel-kijelző és a letöltéskor esetleg megjelenő előválasztó ablak is. A legutolsó számba tervezem az Arexx támogatást, a több felhasználó beállítását és a tippek-trükkök részt is! :)

Addig is várom kérdéseiteket a [qxyka@freemail.c3.hu] vagy a [qxyka@is.hu] Email címekre, illetve a [32-456-170]-es telefonszámon!!!!! (**a telefont még csak értem, de hogyan küldjenek neked emailt? illetve ha tudnak, akkor már minek? :)**)

Viszlát!

- QXY -

**Az elkövetkező egy-két számban az Amigás hálózatosdiról lesz szó, vagyis arról, hogy hogyan lehet Amigánkat rábírni arra, hogy egy helyi hálózat (LAN) részeként működjön.**

# Networking #1

Szándékosan helyi hálózatot írtam, ugyanis a modemes internet kapcsolat egyáltalán nem tekinthető annak, ebben a cikkben ezzel nem fogunk foglalkozni, akinek van (szerintem majdnem mindeninek), az úgyis beállította már a modemes internet kapcsolatát régen, és az összes alább leírt dolog ismerősnek fog tűnni.

Lássuk, mi is kell az otthoni helyi hálózat építéséhez. Először is kell legalább két gép, amiből az egyik a mi Amigánk, a másik egy másik Amiga, vagy - ezt félve írom le - egy pc. Vagy bármilyen gép, aminek van ethernet csatlakozása, ugyanis a helyi hálózat szinte minden esetben ethernet-et jelent (legalábbis ez a legelterjedtebb).

Elég egy gép is, csak úgy nem látványos a hálózatosdi, nincs semmi poén benne, hogy a saját gépünkre ftp-zünk, vagy telnet-elünk be, de ez is működik.

Kell még persze némi 50 ohm-os koax kábel is csatlakozókkal a végein, T dugókkal meg lezáró ellenállásokkal, mindez a 10BASE-T leírás szerint összeállítva. Legegyszerűbb, ha bemegyünk az elektronikai alkatrészboltba és készen megvesszük a kész kábelt, vagy a helyszínen összeállíttatjuk az eladóval.

Nézzük először az Amigás hardvert. Először is kell valamilyen ethernet hálózati kárya. A1200 esetén ez a PCMCIA porta csatlakozó kártya lehet, azonban csak olyan kártyát vegyünk, amihez van driverünk is. Segítségül annyit, hogy például csak a cnet.device által támogatott kártyákat érdemes beszerezni. A PrepCard tool ugyan minden kártyát felismer, de ez kevés ahhoz, hogy azt használni tudjuk. Zorro III-as gépeknél valamilyen ethernet kártya (Ariadne, ConneXion, A2065) jöhet szóba.

Az én gépemben a GADGET Computer tulajdonát képező ConneXion ethernet kártya van (egy kis reklám), ami a2065.device-szal működik. *Ha megvan a kártya, és persze megvan a driver-e* is (ez általában egyetlen device) akkor máris

hozzákezdhetünk a TCP/IP protocol stack installálásához.

A két legismertebb az AmiTCP és a Miami. Személy szerint a Miami-t inkább a modemes kapcsolatra használom, mert egyszerű konfigurálni és benne van a dial script, az AmiTCP-t pedig a jobb sebessége és több szolgáltatása miatt a LAN kapcsolatra. Lényeg, hogy az alább leírtak a Miami-val is elérhetők, sőt látványosabb, mert minden beállítás a Miami-ból közvetlenül is elérhető.

Akkor most jöjjön az AmiTCP beállítása, vagy ahogy Ratman mondaná: a heggesztés.

Az AmiTCP csomag letölthető az AmiNet-ről, comm/tcp/AmiTCP-demo-40.lha útvonalról. Ez talán a legősibb TCP/IP stack. A fejlesztők a BSD UNIX-ot vették alapul, ennek mintájára fejlesztették ki az Amigás megvalósítást, mivel akkor még nem létezett TCP/IP Amigára. Ennek megfelelően teljesen UNIX szemléletű, a teljes folyamat, sőt még a konfigurációs fájlok nevei, tartalma is ugyanaz, mint a UNIX platformokon!

Az első installálás során számos dolgot megkérdez. Először is egy user-t akar létrehozni, ehhez kell neki a user neve, login neve, jelszava, továbbá annak a user-nek a neve (default user) akinek joga van az AmiTCP-t indítani. A user-hez meg kell adni a home könyvtárat és az alapértelmezett shell-t is, meg egy user ID-t is, aminek 100-at ajánl fel. Az alapértelmezett user group-ot is állítsuk 100-ra és nézzük tovább, milyen hülyeségeket fog még kérdezni.

A TCP/IP a következő nagy beállítás-csoport. Az AmiTCP-t dinamikus IP címmel lehet indítani (minden indításkor más lehet a cím), de bekér egy alapértelmezett statikus (állandó) IP címet. Ezt tekinthetjük a gépünk fix IP címének, amit vagy mi találomra kiadunk, vagy ha egy helyi hálózatba akarjuk rakni a gépünket, megkérjük a rendszergazdát, ugyan adjon már nekünk egy szabad IP címet.

Például ilyet fog adni:

**171.31.240.41.**

Fog még adni egy subnet mask-ot is, ami lehet ilyen:

**255.255.255.0.**

Ez nagyon leegyszerűsítve azt jelenti, hogy valamennyi gépet direkt elérhetjük, ami a 171.31.240-es szegmensen van.

A többi gépet a default gateway megadásával láthatjuk majd. Szükség lehet még a Domain Name Server megadására, ami a nevek és IP címek közötti megfeleltetést végzi. A gépünknek nevet (hostname) is adjunk (amiga1), amit egy domain névvel kell kiegészíteni (amiga1.gadget.hu), a gépünkre ezután a host névvel vagy a teljes host+domain névvel is hivatkozhatunk.

Ha otthon két géppel játszunk, nem érdemes sokat variálni, legyen az egyik

**amiga1 200.200.200.1**

címmel, a másik

**amiga2 200.200.200.2 címmel,**

255.255.255.0 subnet mask, a DNS-t, gateway-t nem töltjük ki, mert nekünk sajnos olyanok nincsenek otthon.

Még rákérdez, hogy az assign-okat berakja-e a user-startup-ba és, hogy az inetd-t elindítsa-e az AmiTCP indításakor (persze hogy el, az indít minden egyéb szolgáltatást).

Ezzel kész az első installálás. A továbbiakban az installer újbóli indítása esetén a következőket tehetjük: újrakonfigurálás, új user-ek bevitele, új device-ok bevitele. Matathatjuk kézzel is a konfigurációs fájlokat, némelyiket nem érdemes, némelyiket meg csak kézzel lehet állítani.

Nézzük, mi került fel a gépre, akkor talán jobban megértjük, minek kellett ezt a sok hülye adatot megadni. Először is van egy bin könyvtár (ua. mint UNIX-on), amiben az alapvető parancsok találhatók, plusz a startnet script, amivel mellesleg az AmiTCP indítható (nem kell excecute az indításhoz, mert a fájlnak script attribútuma van). Ez először login-ol (hogy hová és minek, arra még igazából nem jöttem rá, biztos azért, mert kell neki egy user name a további más gépeken történő szolgáltatások igénybevételéhez).

Ezután indul maga az AmiTCP, a hálózat-élesztés, és a lényeg, az inetd. Az inetd tartalmazza, vagy külön programként indítja az összes TCP/IP-n alapuló szolgáltatást, mint például az NFS, telnet, ftp szervereket is. Az AmiTCP-t leállítani a stopnet-tel lehet.

A db (UNIX-ban /etc) könyvtárban a konfigurációs fájlok vannak. A user-ek a passwd, a felhasználói csoportok a group fájlban vannak. Ha belenézünk, láthatjuk, hogy az installálás során is ide rakta az általunk megadott user adatokat a beépített példa és rendszer user-eken felül. Nem érdemes kézzel editálni, mert a jelszavakat nem itt tárolja, használjuk inkább az add user funkciót.

Ha nincs DNS-ünk, akkor a host fájl segítségével rendelhetünk neveket az IP címekhez úgy, hogy a sor elején az IP cím és utána a név space-szel vagy tab-bal elválasztva:

**200.200.200.2 amiga2,**

és így a további sorokban. A saját gépünk név és IP cím összerendelését nem kell megadni! A services fájlban az IP portok kiosztásai láthatók.

Mivel ugyanazon az IP hálózati rétegen egyszerre több szolgáltatás is működhet, meg kell határozni, hogy mely típusú szolgáltatás milyen portot, milyen protokollal használhat. Például az ftp a 21-es portot használja tcp protokollal, ami azt jelenti, hogy ha egy gépet a 21-es porton megszólítunk akkor ha ott figyel valaki, az biztos, hogy egy ftp szerver program lesz, nem más.

A port-összerendelések szabványban (RFC-kben) rögzítettek, nem illik őket átírni, azonban általában elmondható, hogy az 1000 feletti számok szabadon felhasználhatók néhány kivételtől eltekintve. Amiket mi fogunk használni, azok már előre definiálták a services-ben.

A services-hez kötődik az inetd.conf fájl is, ami a szolgáltatásokat indító inetd program konfigurációs állománya. Az előbb felsorolt szolgáltatásokra ebben a fájlban lehet beállítani, hogy azok közül melyiket milyen partaméterrel indítsa el, vagy ne indítsa el.

A szolgáltatásoknak két fajtája van. Az egyik az inetd-be beépített (internal) szolgáltatások. Az összes fontosabb szolgáltatás az AmiTCP-be nem került beépítésre, hanem mint külső programot képes azt az inetd indítani, sőt ezek a programok önnálóan nem is indíthatók, csak az AmiTCP részeként. Például az AmiTCP 4.0 demo-ban van egy külső ftp szerver is a serv könyvtárban, amit az inetd a következő paraméterekkel indít:

ftp stream tcp nowait root AmiTCP:serv/ftpd ftpd -l -x

Vagyis az ftp szervízt stream socket-tel, tcp protokollal az AmiTCP root indítja, mint külső programot a -l -x paraméterekkel az ftpd néven. Kezdetben elég ennyit tudni a konfigurációs fájlokról, most lássuk, hogyan működik, amit beállítottunk.

Egy shell-ből a startnet indítása után az összes bin-ben lévő parancs elkezd használhatóvá válni.

Legegyszerűbb egy

**ping <másik gép IP cím>**

parancsot kiadni annak ellenőrzésére, hogy mindent jól raktunk-e össze és jól installáltunk fel mindkét gépen, ez egyébként nem szokott elsőre sikerülni. Ha választ kapunk, az annak a jele, hogy a két gép között a TCP/IP kapcsolat él, a hálózat felélesztésén túl vagyunk, ha a válaszidők 1-2 ms-on belül vannak akkor ráadásul igen gyors a hálózatunk is!

És érjük is be mára ennyivel, ha ez elsőre működik, az kezdetnek nem rossz!

Most, hogy már megvan a TCP szállítási rétegünk, számos, más gépen futó szolgáltatás vehető igénybe rajta keresztül, hogy mást ne említsek ftp-zni, telnet-elni, web-ezni tudunk a gépünkkel a megfelelő kliens programok segítségével a LAN-on, amely programokat gondolom, nem kell bemutatni, aki használt már internetet biztosan találkozott velük. Sőt, ezeknek a programoknak a szerver változatai is szinte mind léteznek az AmiTCP-hez, így http, ftp, stb... szervert is csinálhatunk a gépünkből.

Ezekből fogunk néhányat megnézni a következő számban, konfiguráljuk őket mint külső szolgáltatásokat az AmiTCP-hez. Addig is jó ping-elést!

*Misku/GADGET*

# QUAKE - MALICE

**Amikor a Quake megjelent Amigára, nem csupán egy új játékot kaptunk, hanem játékok garmadáját. Az ID Software klasszikusa ugyanis olyan enginenel rendelkezik, ami képes mások által gyártott pályákat betölteni és használni. Itt azonban nem csak arról van szó, hogy átrajzolod a falakat, új labirintusokat készítesz, neadjisten új ellenfeleket kreálsz, hanem szinte mindent átírhatsz. Egyes "új pályák" annyira jól sikerültek, hogy önálló játékként is terjesztik őket. (Persze ezek is csak akkor működnek, ha megvan az eredeti Quake.) A MALICE az egyik legjobban sikerült kiegészítő.**





Páratlan alkotással gyarapodott az Amigások játékgyűjteménye, olyannal, amilyeneket feltehetően nagyon sokan, nagyon sokáig, és nagyon régóta várnak: merthogy egy teljesen 3 dimenziós, texturemapped játékról van szó, amit a "tömegből" rendkívüli kidolgozottság, három külső és egy belső nézet, és már egy Blizzard PPC-vel is komoly sebesség jellemez.

Igazából a Malice olyan, mintha számos, már ismert játékból gyúrták volna össze. Az alapot (és így az engine alapját) a Quake adja, renkívül erősen emlékeztetnek motívumai a Duke's Nukem-re, és az alkotóknak sikerült mindebbe belecsempésznie valamit az MDK hangulatából...

Ennek ellenére a Malice mégis egyéni, nagyon kiforrott és nagyon durva - meg merem kockáztatni, hogy a ma legjobb ilyen jellegű játékával állunk szemben - ami pedig ebben szokatlan lehet, hogy egy egyszerű Amiga előtt ülve.

Ráadásul a játék nem vetekszik, hanem egyszerűen jobb, mint a Quake II, amely az értelmesebbjéből csupán egy álmos mosolyt volt képes kicsalni. Ami a "leggyengébb" pontja az az engine - ez is azonban az Unreal-hoz képest értendő. Ellentétben azonban az átlagos hozzáállással, nézze meg azt is mindenki, és ne hallgasson a bemondásokra - mit is kap tulajdonképpen a játékos az engine-en felül az Unrealtól.

Hogy ki mit érez, azt nem előlegezhetem meg: azt viszont igen, hogy a Malice rettenetesen ottvan, a játékok szokásos összetevői itt mind egyenként és együtt is nagyon magas színvonalon vannak jelen.

Hogy mitől is különleges ez a játék? A fegyverekben ugye eddig sem volt végtelen a lőszer, ezentúl azonban nekünk kell töltenünk is. Mint már említettem, a harc (természetesen továbbra is full 3D texturemap) folyhat külső nézőpontból. Olyan "extra" felszerelési tárgyaink vannak, mint az ejtőernyő, hoverboard, a scubagear, a probe, a minisub és a B.A.G. Ezek






megvalósítása pedig a legmesszebbmenőkig tökéletes: a Quake egyszerű zöld képernyője helyett a vízben akár kapálózhatunk is, scubagear megléte esetén palackkal a hátunkon, és búváruszonyunkkal tényleg úszunk a vízben, a minisub pedig a non plus ultra: a csavarja forog, saját - igen realisztikus - torpedói vannak (természetesen szintén saját csavarokkal), és mind belülről, mind kívülről korrektül mutat.

Vannak továbbá vérfoltok, az ellenfelek egész extrém módokon képesek meghalni (végtagcsonkolás, a lángszórós napalmtartályának berobbanása, de vergődhetnek lángbaborulva is, a hatalmas Banshee Mech roncsa pedig egész nehezen megmászható), a lámpák jó részét akár ki is lehet lőni, a fegyverek pedig talán a legszebbek, legjobbak, és hangokkal legjobban eltaláltak (tudom javasolni mindenkinek a minigun hangjának meghallgatását) az efféle játékok között - értem ezalatt, hogy jóval jobbak, és kidolgozottabbak, mint a Quake II fegyverei.

Összefoglalásként csak annyit tennék még mindehhez hozzá: meg merem kockáztatni, hogy (ebben a stílusban) az eddig Amigára és PC-re megjelent legjobb játékkal találkozhat az, aki megszerzi a Malice névre keresztelt Quake kiegészítőt - és ezt meg kell szerezni. A mellékelt képek pedig szerintem (remélem, mert én még nem láttam őket) önmagukért beszélnek.

**Emeric SH**




A szigetet viharos tenger veszi körül, sem úszva, sem tutajjal nem lehet elmenni róla, kivéve egy szűk, csendes folyosót a várostól délre. Bocsáss el mindenkit (ott szedheted fel őket, ahol találkoztatok), ússz át a déli szigetre, és az ott talált tutajjal gyere vissza értük.

A másik megoldás, ha mindenki veled tart, szépen megfullad, és a túlsó parton kapott élet vizétől újraéled. Ez semmi káros következménnyel nem jár, eltekintve attól, hogy elfogy egy üveg, és csak jóval később vásárolhatsz továbbiakat. A kapott kulccsal menj át a barlangon, majd keresd meg a vizesárokkal körülvett Burnville-t. Ő nevéhez hűen teljesen összeégett, kihalt - csak egy bogaras varázslót találsz a pincéjében (a bejárattól kicsit északra, a furcsa fényt megérintve jutsz el hozzá), aki nem tudta, hogy feje fölül elhordták a lakosságot... Nála tuningolhatsz néhány fontos tulajdonságot.

A heiler házában szedd fel a bollgar kulcsot.

Nincs más hátra, mint megkeresni a tornyot (bollgar barlangon át), amibe a lakosokat hurcolták. Délen találod meg, ám a bejáratot kövek torlaszolják el. A toronytól délkeletre találsz egy házat, amiben a Sphere der Öffnungot használva megnyílik a torony ajtaja (ismét csak Nelvin súgott).

Gyújtsd meg a fáklyákat és nyomd le az előrontó sárkányokat. A lengő bárdokat az álfalak mögött kapcsolhatod ki (butább olvasóink csinálhatják úgy is, ahogy én - menj neki ész nélkül a bárdnak, majd ha egyikőtöknek lesz akkora szerencséje, és túléli, felélesztheti a többieket).

Menj a pincébe, és szedd fel Sabine-t, aki klassz gyógyító varázslatokat tud. Itt találod meg Burnville lakosságát - bezárva. A kulcs a házigazdánál van a legfelső szinten. Az egyik feliraton ezt olvashatod: "Én vagyok az Ő ereje és hatalma. Minél erősebb lánggal élek, annál hatalmasabb lesz Ő." Hoppá, csak nem ide kell beönteni az itt-ott talált jeges vizeket?

A harmadik emeleten újabb felirat: használd a nyitás gömbjét! - nosza! Egy teleportot aktiváltál, és megjelenik... Valdyn, a Lionheart nevű játékból... Sajnos, a reklámok manapság mindenhol utolérnek minket. Mindenesetre Valdyn igen jó ranger, a játék végéig hasznos csapattagnak bizonyul.

A padlón mozgó tüzeket kerüld el, vagy várd meg, míg maguktól odébbállnak. A legfelső szinten - elég sok sárkány legyőzése után - magával Lumianorral kell megküzdened. Ha nem öntöztél lelkesen, most egy 600HP-s, 500SP-vel rendelkező szörnyeteg aláz le két kör alatt és töltheted be a játékállást. Ha az összes vizet benyomtad a szájba, akkor lesz némi esélyed a győzelemre. A nála talált kulccsal szabadítsd ki a városlakókat, majd menj vissza Burnville-be.

Örömmel tapasztalhatod, hogy ezúttal több eszük van, és lépten-nyomon hálálkodó őrökbe botlasz. Kapsz egy hajót is ajándékba, ott vár majd Spannenbergben (nameg kedvezményes szobaárakat). Igen fontos info, hogy a burnville-i kocsmát Kaktusznak hívják :)))). Itt tanulhatsz úszni is.

A művészetek házában fontos szót ismerhetsz meg: "schnism". Jegyezd meg, később fontos lesz.

Dieter, a festő megkér, hogy vigyük el a newlake-i bárónak a festményét. A kép neve Ambermoon...

Theresától varázsgyűrűket vehetsz iszonyú drágán. Ugyanitt árulja Michael a térképeket. Miután megvetted, szabad használnod a 10-es számban lévőt :).

Menj el a hajóért és keresd meg Newlake-et! Az első dolog, ami rögtön szembeötlik, az az, hogy a kovácsot Hufnagelnek hívják. Fogadjuk meg a burnville-i öreg tanácsát és vegyük be magunkat a könyvtárba. A könyvtár gyönyörű, és rengeteg varázstekercs (ranger) lopódik el benne... Az északi rejtett ajtó egyelőre zárva marad.

Itt találsz infót a lovagról, aki Godsbane erődjében alszik, arra várva, hogy valaki harcba hívja a sötétség ellen. Grybannak hívják.

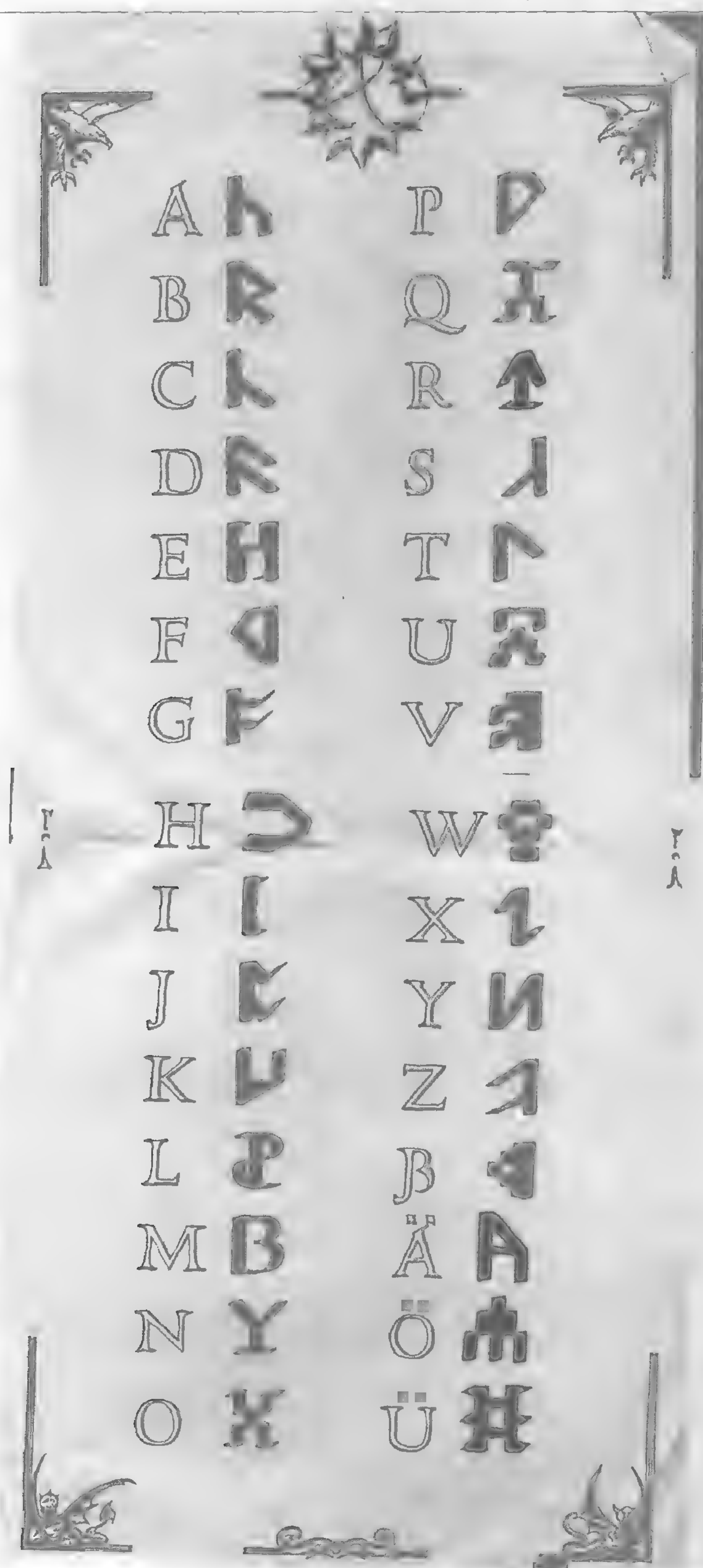
Menj a báró elegáns, nagyvárosi házába, add neki oda a képet. Megbíz a gruft kipucolásával - épp jókor, az élőhalottak épp Shandra sírját gyalázzák. Jó sok tapasztalati pontot gyűjthetsz be errefelé. Egy délre néző illúziófal mögött van a kapcsoló, ami megnyitja északon az utolsó átjárót Itt idézd meg Shandrát a bernsteinnel. Még a végén kiderül, mi a játék célja...

Megtudod, hogy Tarbos templomában dől el minden. Kapsz egy kulcsot, ami a könyvtár titkos ajtaját nyitja. Ott találod a démonaltató receptjét (őt nem lehet elpusztítani, csak elaltatni).

A démonaltatóhoz kell

- egy feuerdistel,
- egy tűzkő (feuerstein),
- sumpflilie - ez kellett a kislánynak is - (újra kinő),
- rotpilz (piros gomba),
- blaupilz (kék gomba),
- egy darab kalmir-kraut és
- egy üres fiola.

# AMBERMOON




A könyvtárban találsz egy könyvet arról, hogy melyik hol található. Amúgy ha a boltban az összes fiolát megvetted és elhasználtad, a boltos mindig ad egy darabot - nehogy zsákutcába fuss a játék során... A palotában nyomd le a gólemeket (schlaf varázslat!), kapcsold át az összes átkapcsolnivalót. Készülj fel több csatára egymás után, pihenés nélkül! Egy antimagic ring lesz a jutalmad.

Itt egy kicsit gyorsítok az iramon, mert ebben a számban mindenképp be szeretném fejezni a leírást...

Irány Ilien - Pelanis palotája. Ő panazkodik, hogy a gurf tele van zombival - úgy tűnik, nem nézte meg a híradót... A lakberendezőjével viszont semmi baj, övé a legszebb ház a játékban.

Kérdezz rá a "sorgen"-re. Újra hallunk a titokzatos lovagról. Egy Matthias nevű arc hárfát árul, méregdrágán. Itt beveheted a csapatba az alkimista hölgyet, igen kellemes varázslatokat tud ő is.

Tegyél egy kört: menj haza Spannenbergbe. Nyomd le a kórházban az őrült varázslót (fél amulett), menj el a tolvajokhoz tréningre, sőt a varázslók kedvéért Burnville-be is.

Ezután jöhet Gemstone, a törpök rombadőlt városa. Egyetlen egy maradt csak otthon, akitől gyorsan el is lopunk egy botot. Megtudjuk továbbá, hogy a többiek igen messzire utaztak - a Zöld Ékszer nevű titokzatos helyre. A törp még azt is elmondja, hogy Dönner bányájának kulcsát a bánya szigetén rejtette el, a bejárat előtt. Ott kell a botot is leszúrni a földbe.

A romok közt északon titkos fegyverraktárra bukkanunk.

Igen messze délnyugaton a törpbánya mellett van egy kis tó, rajta egy még kisebb sziget. Használd a nemrég lopott öffnungsstab-ot, az megnyitja a bányát. Ehhez kell egy spitzhaken a beomlott falak miatt, aztán meg brecheisen - én kétszer mentem vissza miattuk Spannenbergbe...

Egyébként a ládákba legfeljebb 32767 aranyat tehetsz - ha tudod, miért, kapsz egy pirospontot számtechből. Miután megvan Dönner kulcsa, mehetsz a kissé nyugatra fekvő igazi bányába. (Amúgy itt nincs semmi nélkülözhetetlen.)

Mivel nincs több dolgunk, irány Selidor Ebene. A házban beszélő bútorok, nem beszélve a macskáról - akivel sajna nem értettem szót...

# AMBERMOON

Újabb kupac tekerccsel leszünk gazdagabbak. Mielőtt lemész a pincébe, tanuld meg a rajtuk lévő varázslatokat! A boszorkány pincéjében elég húzós démonokat kell lenyomni.



A gömbökben érdekes képeket látsz - a kor műszaki színvonalát messze felülmúló tévékről van szó... Miután lenyomtál mindenkit, vedd magadhoz a lökhajtásos seprűt. Gyors, gazdaságos, áramvonalas!

A waldreich délnyugati részén találsz egy vadászkunyhót. Morel, a vadász kérésére tanítványa után eredünk, aki valószínűleg az északi barlangban lakó bestia áldozata lett. Megkapod a fegyverszekrény kulcsát, és persze magát a feladatot...

Az említett barlangban IMPeket kell legyőznöd, amik elég ellenállók a varázslatokkal szemben. A főellenség 350LP-vel, 200SP-vel, 40-es támadóértékkel rendelkezik, és egy illúziófal mögött lakik. Schlaf, massenhast, mint mindig - és nem jelenthet gondot. Az utána talált amulettet használva elsül egy Mystische karte varázslat. Az is kiderül, hogy maga Kay volt a szörnyeteg...

Az amulettért kapsz egy darab Xenobilfát, ami a tudákos körtefa után a legdrágább növény, amit írók valaha kitaláltak, ráadásul a szélkapuk újraépítéséhez is nélkülözhetetlen.

A gnómok bányája ezek után nem jelenthet gondot, sok varázstekercset és egy gyengécske útitársat találsz majd a városukban. Én nem vittem magammal, a többiekhez képest elég halovány volt.

Irány Lebab tornya! Ennek nincs szerepe a játékban, a tapasztalati pontok gyűjtésétől eltekintve. A torony tetején egy öreg, szórakozott mágus lakik. A mozgó lyukaknál nem mindegy, melyikre esünk - az a jó, ha a teleporthoz sikerül.

A három bejárat mindegyikét végig kell bogarásznod, mind ott van a torony közelében. A torony tetején fel lehet tölteni a varázstárgyakat.

Ezidőtájt már rendelkezned kell mind a 12 windperlével. Menj el a szelek szigetére és javítsd meg a szélkapukat. Csak így jutsz el a kígyók szigetére.

Sansrie templomába Sansrie kövével lehet belépni - amint kijössz, eltűnik, és vehetsz egy újabbat. Egy ládában találsz egy "Időmegállító" kalapácsot, két rejtett fal mögött pedig egy-egy homokórát. Vajon mi lehet a teendő?

Sansrie vérét vidd el Pelanisnak - cserébe kapsz tőle egy sípot, amivel egy sast idézhetsz meg. Ez a legjobb közlekedési eszköz - bárhová elrepülhetsz vele. Például Grybanért az erődbe, vagy a boszi háza mellett lévő tó szigetére is, ahol az üstnél használd az altató receptjét. Ha megvan minden hozzávaló, akkor elkészül a démonaltató.

Repülj el Tarbos szigetére. Öntsd az altatót a húsra. (Egyszer azért próbáld ki másképp is...) Az ajtót az Amberstar nyitja (Gryban ládájából, nameg az első részből). Egy papnál találod a hangár (???) kulcsát. Ott pár klassz fegyver, egy csontváz-kulcs és egy papír vár, rajta: a navigációs kő a hajóhoz a törpök bányájában van.

A bejutáshoz ezek kellenek:

topáz,
rubin,
smaragd,
erdstein,
hegyikristály,
regenbogenstein,
gyémánt,
borostyán (nincs itt a szótáram).

Vidd el Theresának (Burnville) a két amulett-darabot (TAR+BOS). Ha jól megnézted a boltokat, mind a 8 kő megvan - irány a bánya Spannenbergtől nyugatra (csak a sassal közelítheted meg). A gömböknél kell a köveket használni, mindig a soron következőt.

Most menj Tarbos szigetére - használd a zöld navigációs követ. Gratulálok! lassan elérkeztél a játék feléhez! Nem viccelek...

A hajó a Zöld Holdra vitt, ahol a törpék élnek. Elmondják, hogy csúnyán átverték őket, itt nincs is bányászható kőzet, csak mocsár... Ráadásul nem mehetnek vissza, nincs navigációs kövük. Itt élnek vagy húsz éve. Néhányan elég otthonosan berendezkedtek egy külön faluban - nem igazán kedveli egymást a két tábor.

Kire, a főnök megkér, hogy nézzünk már a felesége után. Az asszony tíz éve lelépett, és bizony ki kellene már mosni néhány zoknit... ad egy levelet.

Keressük meg, mivel el mi sem mehetünk navigációs kő híján. A keresett falu (Dor Grestin) délnyugatra van innét. Előtte megpróbáltuk Ferrin, a kovács lányát megkeresni a raktárban, de csak egy borostyándarabot találtunk. Dor Grestin igazi bio-falu (kozmikus bioenergiák, vízerek, kézrátétel, kényszerzubbony). A TORNAKok ellen a legjobb fegyver, ha magadhoz veszel egy tojást, akkor nem támadnak rád.

Menj keresztül az undorító erdőn, amíg a mocsáron túl meg nem találod Dorina barlangját. Egy fatörzsnél jutsz be, ha tudod a jelszót. (schnism, ugye mondtam, hogy később még fontos lesz?)

A barlang elég zűrös (pl. emberevő növények), de a csapdákat és a növényeket is ki lehet kapcsolni (titkos ajtók). Végre megtaláljuk Dorinát - elég rendesen belejött a varázslásba. Levél oda, könnycseppek a padlóra, szent a béke, mindenki mehet vissza Kiréhez.

Kire odaadja a bánya és a kamra kulcsát, Dorinától kapunk egy brosst, ami 15-tel nyomja fel viselője SP-jét. Kapunk még egy jó tanácsot: a fiával beszéljünk a RUINEN-ről. Erre kiderül, hogy egy Drebbin nevű törp egy többezer éves civilizáció nyomaira bukkant itt a holdon. A hely Dor Grestintől északnyugatra van.

Dor Grestin: x108, y182,
Dor Kiredon: 180,130,
Ruinen: 66,69

# AMBERMOON

Mire a RUINENhez érsz, valószínűleg rég idegbajt kaptál a folyamatos támadásoktól. Egy biztos: pihenni semmiképp sem szabad a vadonban! Egy lyukon esel a pincébe. Jegyezd meg a pozíciót, később itt kell kötelet használni vagy a lebegés varázslatot elsütni. Indítsd be a gépet egy borostyánnal, majd menj vissza a földszintre - kinyílt egy ajtó. Csaták, majd Drelbin holtteste a jegyzeteivel.

Most vissza Dor Kiredonba, a bányába - jó, ha van tojásod :). Az ajtónál bontsd meg a falakat, majd az újabb gépet is indítsd be egy borostyánnal. Borostyán a boltokban és a barlangokban van szép számmal. Az ajtó száma: 71. Egy helyen a mozgó lángok közé állva tudsz csak araszolni, és a kapcsolókat aktiválni.

A negyedik szinten színes fémeket találunk (kék, zöld, sárga). A gépet indítsd be, majd a színes fémekből gyárts navigációs köveket! Mindegyikhez 1-1 borostyán is kell. A halottnál találsz egy vörös fémgolyót - ez hozza működésbe a teleportot, ami

GADLON-ba teleportál. Nem rossz, a karaktereinknek enyhe dézsa-érzésük támad. Ha valaki játszott a Wizardry 6-tal, akkor tudja, miért - ez a labirintus egy az egyben onnét lopódott el...

A második emeleten Rinakles, a varázslófőnök visszateleportál minket az Antik (4.) szintre. Előtte melegen ajánlok némi tréninget az alsó szinten. Menj vissza a hajóhoz, használd a sárga követ - irány MORAG.

A moragi hangárban hirtelen villanás elteleportálódtál egy börtönbe. Egy ottani cellatársunk, S'riel bevallja, hogy ő hozott ide mindket (kösz...).

Sok mondanivalója van, aminek a lényege, hogy ez a bolygó lassan kiszárad, ezért egy géppel Lyramion vízét tervezik elszívni (a Zöld Hold víze mérgező számukra). A gépet az átvert törpök segítettek megépíteni. A te feladatod, hogy semmisítsd meg a gépet. A gép egy kristályfal mögött van, ami egy bizonyos hangra nyílik meg (hmm...)

Szedj össze 7 hárfahúrt, csinálj belőlük hárfát Ez nyitja a falat. Megtanít a nyelvére, és saját palotájába teleportál. Át is változtat, így az ottaniak nem ismerik fel benned az ellenséget. Moragon sajna nem működik az automap, de legalább a paloták koordinátái megvannak:

S'riel 187,91 - itt kezdünk
S'Orel 33,179
S'arin 87,26
S'endar 175,127
S'trog 15,83
S'kat 127,182
S'lorwin 127,82
S'angrila város 16,29

Mivel a S'oreki kulcsot találjuk meg, talán menjünk oda... Később S'arinban a rejtett álfalak mögött a kristálygömbökben számokat látunk, a fej meg vidám matekleckéket ad nekünk (301). S'endarban a fejnek MORAGot kell mondani (rajta volt egy kristálygömbön). Sok csapda csak illúzió, és a legtöbb csapdát át is lehet ugrani (sprung). Egy toronyban (78,136) vehetsz gyíkot a gyorsabb közlekedés kedvéért.

Ha megvannak a húrok, irány HAZA! Néhány koordináta:

Tempel der Bruderschaft - 444,399

Szélkapuk:

Spanennberg: 612,389
Burnville: 564, 663
Boszorkány szigete: 270, 564.

Menj Ilienbe, és vedd meg Matthiastól a hárfát. Ezzel bontsd le a falat a templomban. Itt találsz pár magische wache-t (becsszó utoljára), pár Morag sárkányt, a végén pedig a MORAG MASINÁT. Úgy 180-akat sebez, és 4000 HP-je van... Ha kinyírod, a folyosó beomlik, a maradék lépcsőn pedig elszántan megindulsz az extro felé... Amit nem lövök le, játsszátok végig, nézzétek meg!

—

Mielőtt befejezem, jöjjön két trükk: (megjegyzem, nem volt rá szükség)

A játék külön állományban tárolja a csapat pozícióját, a ládák tartalmát és a tárgyakat, amik nálad vannak. Ebből következik, hogy aránylag könnyen duplázhatod tárgyaid számát: szedj fel a ládákból minden fontos tágyat. Mentsd ki pl. a harmadik helyre a játékállást. Most pakolj be mindent a ládákba, mentsd el a negyedik helyre. Lépj ki, és a negyedik chest.data-t másold a harmadik helyére. Töltsd be a harmadik játékállást - a tárgyak ott lesznek a kezedben és a ládákban is.

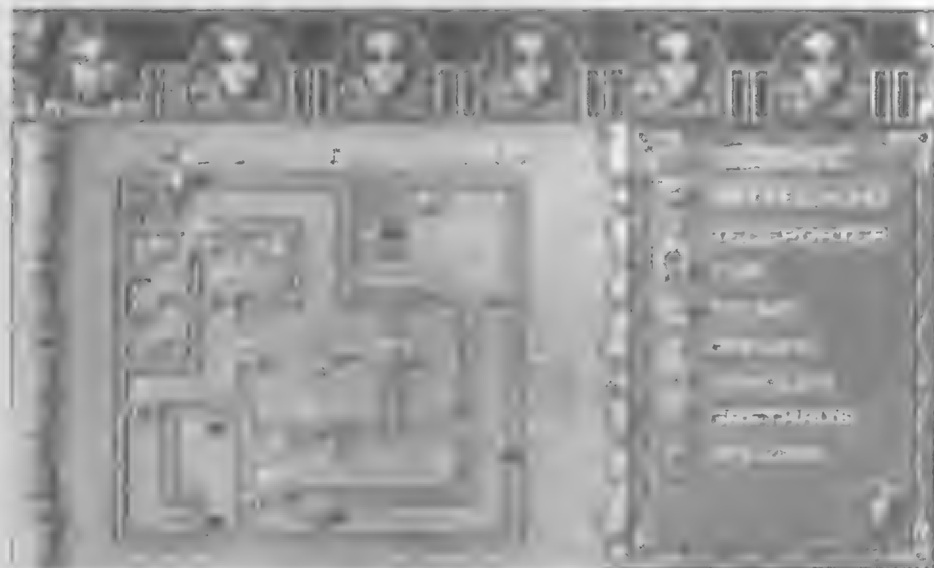
A beépített cheat-hez menj a nagypapa házába. Északon menj át a kandallón (előtte oltsd el a tüzet, vagy sebesülj meg, ahogy tetszik) a titkos szobába. Ott találsz egy botot: Nera's stab.

Menj Spannenbergbe, és északon keresd meg azt a falfirkát, hogy "Torsten járt itt". Használd a botot - ha jól csináltad, megjelenik egy ajtó. Menj be. Itt megtalálod a végigjátszáshoz szükséges összes tárgyat, a legjobb fegyvereket, tárgyakat, ráadásul az összes programozót. Nem tévedés, felveheted őket a csapatba. Szerényen alig 500 HP-t és SP-t szavaztak meg maguknak, nameg az összes varázslatot...

Persze ilyen szupermenekkel rém unalmas lehet a játék, dehát nem vagyunk egyformák...

Remélem, a leírás degítségével azok is bele mernek vágni a játékba, akiket eddig elrisztott a német nyelv. Nálam a mai napig ott van a dobogón a Fate és a Civilization mellett...

**Horváth Péter**






# Muppet's Treasure Island (ismertető és leírás)

Az első benyomásom a játékról nagyon pozitív volt. Mikor kibontottam a csomagot, egy térkép ugrott ki belőle a játék helyszíneivel, valamint a 3 CD-t tartalmazó dobozka és egy használati útmutató, melyben a minimális rendszerkövetelmények is szerepeltek.

Ezek pedig a következők: minimum 030-as processzor, 5800KB szabad memória a Macintosh számára, 30MB tárhely a wincseszteren, valamint 2-szeres sebességű CD-ROM meghajtó és minimum 640x480-as képernyőméret 256 színnel.

A mai magyar Amigák között nem sok van, ami ne teljesítené ezeket a feltételeket (szerintem).

Miután behelyeztük az első lemezt, izzítsuk be kedvenc MAC emulátorunkat. (Nem úgy van az! Fusionnel folyton fagyott, hiába próbáltam mindent...)

A Shapeshiftert használóknak azt javaslom, hogy az eredeti csomagban levő EMPCD nevű eszközkezelőt használják, mivel az atapi.device-on keresztül egy 8-szoros CD-ROM is kevés az animációk élvezetéhez, míg az EMPCD kezelője megfelelő sebességű lejátszást biztosít akár egy 2-szeres olvasón is.

A 030/50-nel rendelkezők inkább maradjanak az NTSC felbontásnál, 040 vagy 060 esetén már a MULTISCAN felbontások valamelyike is ajánlható.

Na akkor indítsuk az emulációt, majd miután a rendszer sikeresen felépült, szerencsés esetben megjelenik az asztalon az MTII nevű lemezke is. Ha nem, akkor valamit elrontottál és nem látható a CD-ROM, ekkor nézegesd meg jobban a beállításokat.

Az EMPCD kapcsán még annyit, hogy a dokumentációból nem derül ki egyértelműen annak használata: tehát az EMPCD nevű file-t egy szövegszerkesztővel írjuk át úgy, hogy a device kezdetű sorba a saját CD-ROM-unknak megfelelő device-t írjuk be, pl: atapi.device, 1230scsi.device stb.., a UNIT sorba pedig, hogy melyik számú az illető egység, ezután - és ez nagyon fontos - mount-olni kell az egységet, majd a DOS-ban még hivatkozni is kell rá egy "empcd:" paranccsal, minek hatására a CD ledje ütemesen villogni kezd, ekkor vagyunk készen.

Szóval megjelent az asztalon az ikon, amire kattintva előjön a kis béka és valami telepítés nevű dolog van aláírva. Nosza, telepítsük (dupla kattintás). Bejön egy szép képernyő 3 gombbal. Válasszuk az Install feliratút. Ekkor elkezdi másolni a dolgokat és az ajtó felett a lámpák sorra kigyulladnak.

A végén, ha történetesen nincs a rendszeredben QUICKTIME bővítmény, akkor azt kiírja és telepít is egyet, mert ez szükséges a játékhoz. Ha befejezte, nyomjuk meg a QUIT gombot, ne a PLAY-t. Ekkor visszakapjuk az asztalt.

A vincseszerünkön megjelent egy MUPPET TREASURE ISLAND nevű könyvtár, amelyet nyissunk ki. Itt ne a brekivel indítsunk, hanem a data könyvtárban levő mPlayer68k nevű programmal, ekkor már indul is a játék.

Első és egyetlen probléma ott lehet a játékkal, hogy nem gondolván a nagyszámú magyar felhasználóra, a csúnya programozó bácsik és nénik a szövegeket angolul beszélő színészekkel mondatták el, így a felsőfokú nyelvvizsgával nem rendelkezőknek gondot okozhat a szövegek megértése. No azért annyira nem szörnyű a helyzet, hiszen aki egy kicsit konyít az angolhoz, az rengeteg dolgot meg fog érteni.

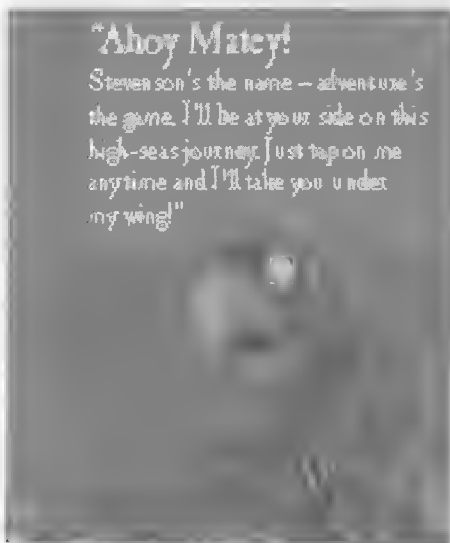
Kezdetnek a tv-ben az őrült professzor és segítője mutatkozik be, majd a segéd nagy ívben átrepül a képen egy rosszul sikerült kísérlet következtében. Ezután feltűnik Kermit, a béka és Fuzzy, a hatalmas szőrgombolyag is egy emelkedett párbeszédet folytatva, majd eltűnnek a színfalak mögé, de hogy hova, az egyelőre titok.

Utoljára legfőbb segítőnk, Stephenson, a papagáj tűnik fel és élcelődik egy keveset, majd elmondja, hogy ha segítséget akarunk, akkor kattintsunk rá egyszer, ha a tárgyainkat akarjuk látni, akkor kétszer kattintsunk rá.

Elsötétül a kép és feltűnik a szereplők névsora, majd egy hang a kincsről beszél és egy szigetről.

A grafikáról annyit, hogy én még sehol nem láttam ilyen gyönyörűen megrajzolt háttereket és ilyen élethű animációkat, egy 21 colos monitoron sötétben fantasztikus a hatása (azért kisebb monitoron sem utolsó...).






Bejön az első helyszín, ahol mindjárt egy párbeszédnek lehetünk fültanúi, nevezetesen a kocsma tulajdonosa beszél az alkalmazottakkal, hogy mi történhetett a kinccsel, majd felénk fordulva megjegyzi, hogy talán mi megtaláljuk és jót röhög rajta. Na szép kis bizalom, de mi azért is megtaláljuk!

Ezután még leszidja a fiúkat, amiért megemlítették a féllábú embert (vele lesz még dolgunk), majd kisvártatva felmegy a lépcsőn és végre átvehetjük az irányítást.

A helyszíneket nem fogom teljesen kivesézni, mert nem akarom az összes poént előre lelőni, így csak a teljesítéshez szükséges dolgokat írom le. A többi legyen meglepetés.

Egy-egy helyszínen a mutatónak több formája is lehet, mégpedig ha egyszerű nyíl formájú, akkor azon a helyen nincs semmi érdekes, ha irányt mutat pl: ->, akkor arrafelé egy másik helyszín található, ha pedig kézformára vált, akkor ott a gombot megnyomva valami történni fog, legtöbbször egy jópofa animáció.

Szóval mindent nézzünk meg egy helyszínen, ne csak rohanjunk végig a leírás szerint. A papagájtól segítséget kérve gazdagabbak leszünk egy szójátékkal, amiből kiderül, hogy szükségünk lesz egy térképre, ami egész véletlenül a házban van elrejtve. Közbevetőleg elmondom, hogy nem csak a kincs megszerzése a cél, hanem a kalózkapitány égtájakat ábrázoló négy darab kavicskáját is meg kell találni útközben, mert szükségünk lesz rájuk. Ezekből minden világban egy-egy van elrejtve.

Menjünk ki az ajtón, kívül szerencsés esetben egy kulcsot találunk, ha nincsen a szögre akasztva akkor sajnos máshol kell keresnünk. Itt még elolvashatjuk Flint kapitány üzenetét is, melyből kiderül, hogyha eléggé igyekszünk, akkor talán mi leszünk az elsők, akik megtalálhatjuk a kincset.

Innen visszamegyünk a kocsmába, majd fel a lépcsőn, itt újabb közjáték szemtanúi leszünk, melyben a kis fickó igen nagyot esik és valami fekete pötty is szóba kerül, ami nem tudom mi.

Itt egy óra hívogatja tekintetünk, nézzük meg közelebbről. Ha kint nem találtuk a kulcsot, akkor az óra fogja rejteni azt, keressük hát meg. Az óra alsó fiókjában megtalálhatjuk az első követ egy kis kísérő szöveg keretében, melyből kiderül, hogy még korántsem vagyunk a végén és sokkal ügyesebbnek kell lennünk, ha mindet meg akarjuk találni.

A következő helyszín a kocsmáros szobája lesz, lépjünk tehát be. A kis fickó göresöl egy kissé, a fekete pöttyöt emlegeti, kalózokat, de a legszörnyűbb minden közül, hogy üres a Hűtőszekrény!!

Megtekinthetjük még a tulaj büdös zokniját is, ami alól egy újab kis lény bújik ki és dohog a szag miatt. Miután befejezte, rögtön szemünkbe ötlik egy nagy láda, hoppá, ide kell hát a kulcs... Közelítsük meg a ládát.

A két szőrmók ismét párbeszédbe kezd, az egyik kulcsot akar keresni, a másik egy kalapács után néz. Mi maradjunk a kulcsnál, amit a papagáj dob elénk az asztalra. Helyezzük a lyukba (ez egy tök jó játék!!!). Elfordul a zárban és kinyílik, szegény papagájt azonban a falhoz lapítja, na nem baj.

A láda első látszatra tele van mindenféle haszontalan dologgal, kezdjük ezeket kipakolni. Miután kiraktuk a dinamitot is, a papagáj aggódni kezd, hogy jobb lenne minél előbb elhúzni innen a csíkot, mert a kanóc nem fog sokáig égni. Gyorsan vegyük ki a térképet a ládából, majd miután visszakapjuk a vezérlést még szórakozhatunk azzal, hogy piszkáljuk a dinamitot.

Közben elkezdenek dörömbölni az ajtón, arra tehát nincs menekvés, az időközben kinyílt ajtó felé vegyük az irányt. Minő véletlen, egy szekéren landolunk, innen figyelhetjük a szoba eseményeit. Betörnek a kalózok és kiabálva keresik a térképet. Az egyik valami szagot érez, szerinte mintha égne valami és ekkor az egész a levegőbe repül.

Ezeket tehát elintéztük, irány a város. Előtte azonban még valaki beleesik a karamellbe és beterít minket. Nem baj, legalább hamarabb elmegy az idő, míg a városba érünk. Hogy mégse unatkozzunk addig, hősünk egy hosszadalmas mondókába kezd, s mire a végére ér, éppen megérkezünk a városba

. A szivaccsal töröljük le arcunkat, hogy lássunk is valamit - és a szemünk elé terül a rajzolók újabb remeke, maga a város. Hogy megelőzzük a felesleges mászkálást, elmondom a teendőket.

A vízköpőkre kattintva érdekes műsorokban lehet részünk, nézzük meg őket, érdemes. A papagájt molesztálva elsugdossa, hogy a kincses szigetet csak egy hajóval tudjuk elérni, ezért jó volna szerezni egyet.



Ehhez először némi ruhára lesz szükségünk, mert kissé lepusztultan nézünk ki. A szabó üzlete jobbra található. Amint feltűnik a helyszín, a szabó rögtön észrevesz és megjegyzi, hogy szerinte is valami új ruhára lenne szükségünk, úgyhogy kerüljünk beljebb. Akkor talán fogadjunk szót.

Bent kiderül, hogy nincs pénzünk, pedig a boltban szebbnél szebb ruhák várják, hogy felpróbáljuk őket (pl. szupermen öltözete is).

Pénzt kell tehát szereznünk, amire a szabónak



van is egy javaslata. A boltban van egy süteménykilövő kézikészülék, ezzel segíthetünk neki távoltartani az üzlettől a kalózokat. Tehát nincs más dolgunk, mint ráhelyezni a sütit a kilövőre és a piros gombot megnyomni akkor, amikor egy kalóz jön. A rosszfiúkat könnyű lesz felismreni, mert a közeledtüket elég vésztjósló zene jelzi.

Miután összeszedtünk kb. 10 pénzt, menjünk jobbra és vegyünk valami szép ruhát. A játék szempontjából mindegy, hogy melyiket választjuk, a lényeg, hogy ettől a szabótól legyen.

Ha végeztünk, menjünk ki a bolt elé, majd vissza balra a vízköpőkhöz. Szemben van a hajózási ügyek intézője, tőle kaphatunk engedélyt a hajóra lépésre. A figura ismerős, igen-igen: ő volt ott az intró-ban a békával. Barátságos figura.

Az ajtónálló megjegyzi, hogy igen jól nézünk ki a ruhánkban. Ha nem viselnénk, el is zavarna és nem engedne be. Belépve éppen az őrült professzor és tanítványa kísérletébe botlunk, melyben szegény tanítvány megint nagyot repül. Mindegy, a következő lecke óceánográfia, az talán békésebb lesz.

Végre megjelenik a főnök és megmutatja újabb őrületét, a gumicsirkét és örül is magának.

Miután befejezte, ajánljuk fel neki a térképet, mire ő lelkendezni kezd, hogy végre utazhat egy jót és nekünk adja az áhított hajózási engedélyt, majd a fóka fájdalmas nyöszörgései kíséretében elindul csomagolni és szól, hogy a Hispaniola-n találkozunk majd.

Erősen gondolkodva rájövünk, hogy az egy hajó lehet. Hát jó. Addig elüthetjük az időt a városi kocsmában, ami ez esetben inkább egy zenés mulató. Ezt a vízköpőktől balra találjuk.

Ide csak úgy léphetünk be, ha a ruhánkhoz megfelelő nyakkendőmintát kiválasztjuk. Nincs nehéz dolgunk, remélem mindenki emlékszik milyen ruhát öltött magára a szabónál.

Miután beléptünk, hatalmas zene-bona fogad. Lépjünk fel a zongorához. A papagáj elmondja, hogy ez nem rendes zongora, ez egy kalóz zongora, vagyis ez magától játszik. Elég ügyes. Feladatunk nem egyéb, mint a zöld gombok közül megnyomunk egyet és utánozzuk amit a zongora játszott. A nehézségi szint balról jobbra növekszik, de utolsó sem túl nehéz, kb 3 billentyűt kell megjegyezni.

Ha sikerül, akkor a zongora nagy zenélésbe kezd és eljátssza a dallamot, majd egy rajzfigura érkezik és megköszönve a jó zenét pénzt dob az üvegbe. Hangszert is válthatunk. Széles a skála; a xilofontól a kacsahápogásig minden van itt.

Ha már jó sokat játszottunk, a zongora tetején valahol megtalálhatjuk azt amiért idejöttünk: a második égtájat szimbolizáló kövecskét. Flint kapitány megint magyaráz egy sort. Most már mehetünk is kifelé.

Nem győzöm hangsúlyozni, hogy mindenre többször is kattintsunk, mert általában legalább háromféle cselekvés szokott lenni, amit vétek lenne kihagyni.

Na menjünk a dokkokhoz. Ezt mindenki találja meg maga. Van egy-két kisebb hajó is, gyanús kinézetű fickókkal, akik invitálnak minket, de ne engedjünk nekik, menjük tovább előre, ahol megláthatjuk álmaink hajóját, a Hispaniolát. A fedélzetmester siet elénk ellenőrizni, hogy van-e jogunk a hajóra lépni. Mutassuk meg neki az engedélyt, mire készségesen felenged.

Közben a hordókba nézve megláthatjuk a leendő potyautasokat is. Tehát felszállunk a hajóra, ahol is szemünkbe ötlik a... hogy ideje cd-t cserélni, vagyis tegyük be a másodikat.

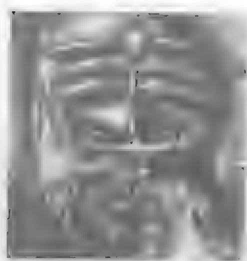
Kicsit hosszúra nyúlik ez a leírás, de muszály kiélnem írói vénámat (köszi Petike), szóval a folytatást a következő Amiga Világban olvashatjátok.

Ha sikerült felkeltenem az érdeklődéseteket a játékkal kapcsolatban, hívjatok fel, vagy írjatok e-mail-t.

(06-22-344-906 Rákóczi Viktor,
vagy Nextcom@mail.datatrans.hu).

**RAKO**








# Death or Glory

Az AMIGAonly 10-es száma már boncolgatta ezt a nagyszerű anyagot, ezért mi csak arról beszélünk, amiről ott nem volt szó. Gyorsan végigmegyünk a kezelésen (hátha valaki nem beszél németül, vagy csak simán túl buta hehe...), aztán az onlyban nem tárgyalt szintek végigjátszását írjuk le - majd egyszer...

A játék 16 pályából áll. Egyszerre négy játékállást menthetsz ki, ám ezen túl minden egyes pálya befejezésekor is felajánlja a gép, hogy kimenti a játékot külön helyre.

Ez azért is jó lehet, mert előfordul, hogy mondjuk a 12. pályánál rájössz, hogy mégsem kellett volna elhanyagolni Raven fejlesztését, mivel most neki egyedül (!) kell végigverekedni magát a teljes pályán. Nos, ilyenkor visszamehetsz 1-2. vagy akár több pályával korábbra és ennek megfelelően fejlesztheted a kiválasztott hőst.

Apropó kimentés... a játék - hasonlóan több más régi játékhoz (pl. Fate)- sajnos nem képes AFS vagy PFS partícióra írni. Ha nincs más lehetőség, készíts egy 20-30 megás FFS partíciót nekik, vagy ha PPC kártyád van, játssz velük UAE (amiga emulátor) alatt. Így, emulációban már ki tud menteni AFS-re, és akár a sys:-t is megadhatod az emulált Amiga boot-partíciójaként, tehát egy byte-nyi plusz helyet sem foglal.

Induláskor a **Disk/extras** képernyőn találod magad (a legelső alkalmat kivéve) [1].

**Zurück zum spiel** - vissza a játékhoz

**Spielstand laden** - játék betöltése

**Spielstand speichern** - játék kimentése

**Speicherdiskette erstellen** - csak a floppys változatnál van értelme, megformáz egy floppyt a játékállásoknak

**Kapitel laden** - a már végigjátszott (és kimentett) pályák egyikét tölti be

**Musik** - zene be/ki (a zene marha hangulatos vétek lenne nem hallgatni)

**FX** - hanghatások be/ki

**Abfragen** - "Általános hiba/súlyos kivétel történt. Kérem, vásároljon még több m$ terméket" - típusú kérdések ki/be kapcsolása

A játék során egy sima baráti egységre kattintva a következő választási lehetőségeid vannak: [2]

**Einheit bewegen** - mozgás (az egység mozgáspont-száma, az ellenséges egységek szomszédsága és a terep befolyásolja)

**Kaempfen** - megtámad egy szomszédos egységet

**Aussetzen** - akkor használd, ha a viselkedés (lásd később) alapján mozogna magától, de te azt szeretnéd, hogy a helyén maradjon.

**Zurück** - vissza az egész

Ha egy főhősre kattintsz, jóval többet tehetsz: [3]

**Bewegen, kaempfen, zurück** - mozgás, lásd fent

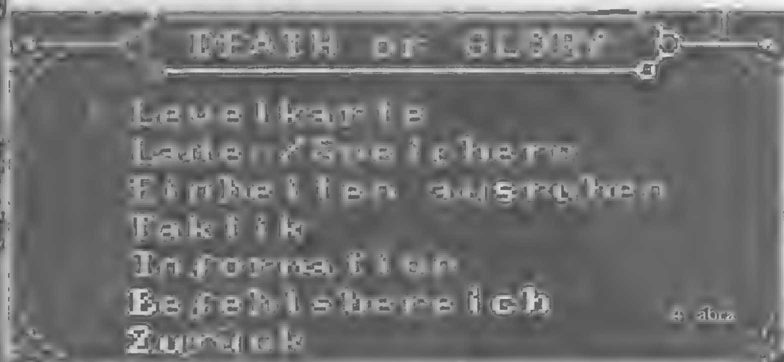
**Zaubern** - varázslat (csak varázslóknál persze)

**Ausruhen** - visszaad három HP-t, utána a körben már nem csinálhatsz semmit

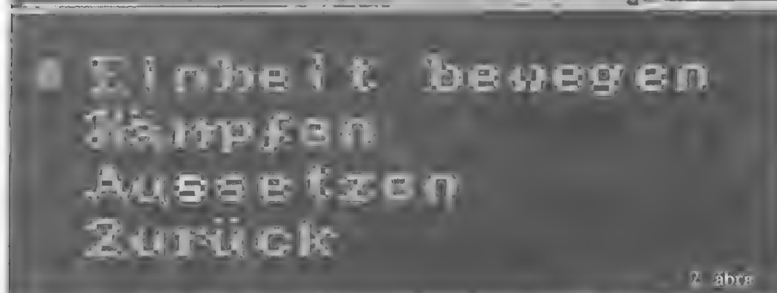
**Runde beenden** - nincs több lépésed, jöhet a következő kör (azaz az ellenfél köre, majd újra a



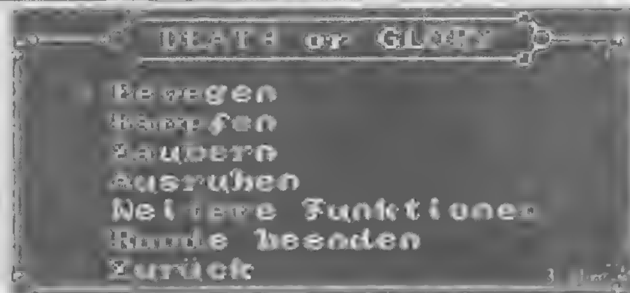
1. ábra



4. ábra



2. ábra



3. ábra

uéd)

**Weitere funktionen** - újabb menü [4]

**Levelkarte** - elnagyolt térkép a pályáról. A sárga pontok a baráti, a pirosak az ellenséges hősöket mutatják. A fekete pöttyök a barlangok. Itt a térképen tudsz gyorsan scrollozni is.

**Laden/speichern** - előhozza az [1]-es menüt.

**Einheiten ausruhen** - a sérült egységek pihennek, azaz visszanyernek valamit az elveszett hp-jükből, a maximumon lévők még léphetnek ezután. A főhős is kiesik egy körre.

**Taktik** - [5]

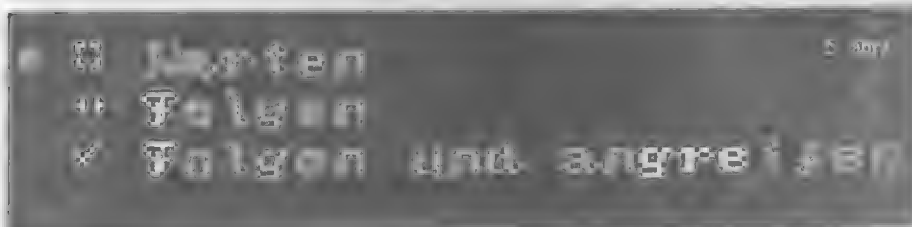
A hozzá tartozó egységek viselkedését szabályozza.

**Warten** - nem csinálnak semmit az egységek parancs nélkül

**Folgen** - a kör végén a még nem lépett egységek követik a főhőst

**Folgen und angreifen** - nemcsak követik, de a közelben lévő ellenséges egységeket is megtámadják. Szerintem a gép sokkal butább annál, mintsem ráhagyhatnál ilyen fontos feladatot...






**Information** - Rövid ismertető a hősről, valamint fontos értékek - például itt láthatod, hogy a bekészített fegyverek mennyit adnak hozzá/vesznek el az alapértékekből. Itt láthatod továbbá, mennyi tapasztalati pont kell még a következő szintlépéshez.

A szintlépésnél ne csak azt vedd figyelembe, hogy melyik választással kapsz erősebb hőst, hanem azt is, hogy mennyit nyom fel az irányított egységek tulajdonságain. Ez a két dolog általában ellentmond egymásnak, azaz ha az erősebb változatot választod, valószínűleg kevésbé erős segítőket irányíthatsz majd.

**Befehlsbereich** - megmutatja, melyik egységek vannak elég közel ahhoz, hogy hasson rájuk a hős karizmája - a területen kívül eső egységek értékeit nem nyomja fel vezetőjük! Ez az ellenfélre is igaz, ezért is kell elsőként a vezéreket lenyomni.

Nem beszéltünk még a **varázslatról**. [6]

Az **MP** mutatja, mennyi varázslatpontja maradt még a varázslónak. A **VB** a szükséges pontok számát mutatja, az **ST** pedig a varázslat erejét. Ha például elég egy gyengébb gyógyítás is, akkor nem kell hármas erősségű varázslatot nyomni. Ezzel sok pontot takaríthatsz meg.

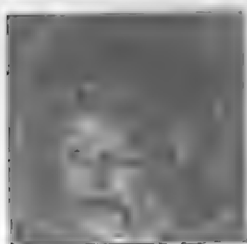
Az MP-t nem lehet visszanyerni, a pályán végig a kiinduló értékből kell gazdálkodnod. A nagy ablakban látod a megtanult varázslatokat. Némely pályán csak ezeket használva juthatsz tovább - például olyankor, ha az ellenfél reménytelenül erős, és csak egy varázslattal lehet lenyomni a hp-jái kezelhető mértékre..

Miután kiválasztottad a varázslatot, meg kell adnod a célpontot. Ezután a gép megmutatja, melyik területen hat majd. Itt még van egy utolsó lehetőséged visszalépni, elsütni a varázslatot vagy új célt választani neki.

Ennyi információval a birtokodban most már semmi akadálya, hogy nekifogj a pályáknak. A maradék szintek ismertetését egy későbbi számunkban olvashatjátok.

**Horváth Péter**











**A Gy.I.K. nem egy új, „Jézusnevétóbégatvalenyúljukapénzed"-típusú nagyvállalat nevének rövidítése (csak hasonlít rá), hanem a Gyakran Ismételt Kérdések betűszava. Angol megfelelője a FAQ (ejtsd: faku), dehát a GYIK is elég bevett ahhoz, hogy azt használjuk...**

PPC - vegyem? ne vegyem? és melyiket?

# PPC GY.I.K.

Igen sokan kérdezik maguktól (és tőlem is) mostanában, hogy érdemes-e ppc kártyát venni. Senki helyett sem kívánok dönteni, inkább megválaszolnék néhány gyakran ismételt kérdést e témával kapcsolatban.

- 1200-esem van, 60-as kártyával. Jól járok-e, ha lecserélem egy olyan ppc kártyára, amiben 40-es a 68k-s proci? Nincs ugyanis pénzem egy ppc+60-as kártyára.
- Nem igazán. A 60/50-ról visszatérni 40/25-re igazi kínszenvedés. Ilyesmit majd akkor tegyél, ha a sebességigényes programok túlnyomó többsége ppc-re is megjelenik, vagy ha az általad használt programok nagy része támogatja a ppc-t.

- Azon túl, hogy egy-két ppc-s programom sokkal gyorsabb lesz, van-e más előnye egy ppc kártyának?
- Hogyne. A grafikus kártya csatlakozó önmagában is vonzóvá teszi a ppc kártyákat. Ha 1200-eshez grafikus kártyát is szeretnél, ez a legolcsóbb megoldás. A grafikus kártya előnyeit gondolom, nem kell külön ecsetelni... elég, ha a Shapeshifterre vagy az internet-böngészőkre gondolsz. Ezekre a kártyákra több simm foglalat került, tehát könnyen rakhatsz rájuk 32 megánál több ramot is.




- Melyiket vegyem? 40/25 LC, vagy 40/25 FPU MMU?
- Attól függ. Ha a pénztárcád engedi, feltétlenül a teljes procis változatot vedd meg. Ha nem használsz FPU-t igénylő programokat (a legtöbb grafikus program, 3D-s programok pl Imagine, Lightwave, egyes játékok pl. Quake68k), akkor az LC is megfelel. Az MMU hiánya ritkábban okoz gondot (egyes Shapeshifter video driverek, VMEM).

- Várható-e, hogy a kártyák olcsóbbak lesznek?
- Volt már rá példa. A kártyák ára néha a forint romlásánál is gyorsabban esik, ezt azonban nem lehet előre megjósolni. Ilyesmi általában akkor történik, ha új generációs kártyák jelennek meg a piacon. Akkor már persze azokat akarod majd megvenni...

- Használhatom-e asztali gépben a ppc kártyát?
- Végülis igen, ám a grafikus kártyával együtt már csak toronyban fér el.

- Kell-e nekem SCSI vezérlő?
- Szerintem mindenképp. Nem létezik, hogy előbb-utóbb nem jut eszedbe, hogy kettőnél (na jó, négynél) több merevlemezt/cd romot kellene használni, nem beszélve az egyre olcsóbb cd írókról, scannerekről, mindenféle háttértárolókról (pl DAT).

Utólag már nem bővítheted a kártyád, ezért jól gondold meg, ki akarod-e spórolni. Ha később mégis meggondolod magad, a PCMCIA portra még mindig tehetsz Squirrel SCSI vezérlőt, ami viszont drágább és lassabb (viszont ugyanolyan stabil).

- Mindjárt itt az új csoda-Amiga, most várjam meg, vagy vegyek ppc-t?
- A "mindjárt" akár 3-4 év is lehet. Az AmigaInc eddig az egymásnak ellentmondó bejelentéseken (lesz OS3.5, nem lesz, mégis lesz; támogatjuk a PPC-t, nem támogatjuk, najó, kicsit támogatjuk stb) túl még semmi konkrétat nem tett le az asztalra. Én a helyedben nem várnék. Az új csodagépet meg akkor ráérünk elhinni, amikor a polcokon lesz az ízipíszí magazinok mellett...

- 160MHz? 200MHz? 240MHz?
- Ez a leginkább hanyagolható tényező. Már a 160-as is olyan gyors, hogy a ppc-a programok sebességére nem igazán lesz majd panaszod. Persze az igazi felhasználó számára az "elég nagy merevlemez", "elég sok memória" és az "elég gyors processzor" fogalmak ismeretlenek.

- Ha már megvan a kártya, melyik rendszerrel használjam? PowerUp? WarpOS? Egyáltalán, mi a különbség?
- A felhasználó számára észrevehető különbségről (stabilitás, sebesség) nem tudok. Elég nagy disznóság volt, hogy a Haage&Partner így megosztotta a piacot (még ha az ő megoldásuk "jobb" is), mivel az amúgy nem túl nagy szoftverbázis kisebb-nagyobb felétől elzárja a mezei felhasználót.

Tulajdonképpen arról van szó, hogy a ppc programok működéséhez elengedhetetlen erőforrások mások a PowerUp és mások a WarpOS rendszerben. Ezek (a félreértéseket elkerülendő) nem önálló operációs rendszerek. Sajnos egy PowerUp számára készült program nem igazán működik, ha WarpOS-t telepítettél, és fordítva. Ki lehet persze trükközni egy egyszerű script és két programhasználat közötti reset segítségével, nadehát nehogy már nekünk is óránként kelljen újraindítani a gépünket, mint egy vindózon...

A végső megoldást a nemsokára megjelenő új Warp változat jelenti majd, ami alatt futni fognak a PowerUp programok is. Általánosságban el lehet mondani, hogy a gyári programok nagyobb része Pup-ot, a shareware programok és demok többsége a WOSt támogatja.

- Lesz G3-as vagy G4-es Amiga? Az mégiscsak gyorsabb...
- Ha a hírek igazak, igen. A G3-as kártyákról több cég is beszélt már, a G4-eseket talán várjuk meg, míg elkészülnek... Tény, hogy egyelőre "csak" 603 és 604-es procik léteznek. Azért megnyugtatásul közlöm: ezek a gyenge procik azért jóval erősebbek, mint a ma kapható pc-kben duruzsoló intel-csodák.

- Jó, jó, de milyen programokat futtathatok az új kártyámon?
- Az új vagy a még mindig fejlesztett amigás programok túlnyomó többségének megjelenik ppc-s változata. Egyszerűbb lesz, ha megnézed a következő számban megjelenő táblázatot. Érdemes fejben tartani, hogy itt nem szerepelnek azok a programok, amikről ugyan bejelentették, hogy lesz ppc-s változat, de még nincsenek a piacon.

(Ide tartozik pl. az Imagine is, aminek a csak ppc-s 5.14-es változatáról nemrég jöttek hírek a készítőtől. A legtöbb global fx effekt már ppc-t használ, méghozzá WarpOS-t.)

Ha további kérdésetek van a témával kapcsolatban, hívjátok fel a magyar dealereket.

**Horváth Péter**



# DIGIBOOSTER PRO

Sziasztok!

Most - meglepő módon - egy cikket olvashattok a fent említett programról. Megtaláltátok, melyikről is beszélek? Remélem, a tördelő szép nagy betűkkel nyomtatta oda valahova (mondjuk sokat segített volna, ha legalább a tördelőnek elárulod - a törd.). Nem is tudom, miért vállalkoztam az írásra, hiszen sokan vannak nálam nagyobb tudású amigás zenészek. Nézzétek el nekem, ha néha blőd dolgokat írok, de néhány dolog még nekem sem világos a programmal kapcsolatban.

Akkor vágjunk bele! Amigán - bár sokan játékgépnek nevezik és tulajdonképpen grafikai tudásáról híresült el - nagy múltja van a zenelésnek is. De miért is beszélek múltról, mikor sok PC-s most is MOD-okat kunyerál? A legrégebben használt modul formátum a MOD (legalábbis csak erről tudok), ami a ProTracker elnevezésű programmal jelent meg. Sok megkötése van, többek között max 4 csatorna, egy modulban maximum 31 hangminta (sample), max 100 pattern (ahova a hangjegyeket írod be), max 3 oktáv hangterjedelme lehetett a mintáknak, de régebben ez bőven elegendő volt.

Volt, aki nem volt ezzel megelégedve és némi programozói trükkel elérte, hogy 8 csatornán szólhasson a zene. Az ilyen programok közül csak az OctaMed-et próbáltam ki, de nem győzött meg a tudása, mert amint többsávos zenét szerettem volna írni, rögtön érdekes sistergés keletkezett. Nem az eredeti minőségében adta vissza a hangmintát. A sebességet sem sikerült megfelelően beállítanom, mert ugye mondanom sem kell, hogy a beállított BPM (Beats Per Minute, percenkenti ütemek száma, ütem=1/4) nem volt már jó.

Hosszas keresgélés után találtam rá a DigiBooster-re. Az 1.7-es ingyenesen letölthető az Aminetről, de "csak" 8 csatornás. A program lefrissebb 2.2-es verzióját regisztráltatni kell nem kis összegért. Nem nagyon foglalkoztam behatóbban más programok használataval (OctaMed SoundStudio), de elöljáróban annyit elmondhatok, hogy ez a legjobb, ami mostanság elérhető Amigán.

Fussuk át, mit kíván a program!

- 020-as vagy jobb processzort (ha valóban sok - 20 körüli - csatornát szeretnél megszólaltani, a nagyobb teljesítményű processzor erősen ajánlott)

- minimum 2.0-ás Kickstart, de a 3.1-es ajánlott

- ahi.device v4

- asl.library, iffparse.library, reqtools.library

Nézzük, mit nyújt ezért a program!

- sok formátumot támogat (XM, S3M, MOD, MMD0-MMD3 (OctaMed/SS), OKTALYZER és DIGI (DigiBooster 1.x)

- MPEG audio 1/2/3 fájlokat konvertálhatunk hangmintává

- TB 303 emulátor (a techno stílus kedvelőinek azt hiszem nem kell bemutatnom a Roland analóg szintimodulját)

- a kész alkotást elmenthetjük MPEG audio fomátumban is (sajnos csak a MusicIn kódolót támogatja, ami nagy fagyást idézett elő a gépemben. Ez nem jelenti azt, hogy másnál is így lesz)

- CGX, P96 (grafikus rendszer) támogatás

- mixer (HD rendering), vagyis a kész modult 16 bites hangmintaként menthetjük el (AIFF- ,AIFC-ként. Olyan formátum, mint pc-n a wav)

- valós idejű DSP effektek: echo, cross echo, delay, cross delay, hall

- kimenthetjük MOD és XM fomátumban is a zenéinket

- maximalisan 128 (!!!) csatorna (persze ezt lehetetlen kihasználni)

- egy hangmintát 7 oktáv hangmagasságban szólaltathatunk meg

- egy hangminta bármekkora méretű lehet

- egy csatornára két különböző effektet tehetünk (nem a DSP echo-ra gondolok)

- a támogatott hangminta formátumok: IFF8SVX, IFF16SV, RIFFWAV 8/16 BIT, AIFF 8/16 BIT. Ezek lehetnek sztereó és monó hangok.

- 256 hangmintát használhatunk, amiket 1024 különböző patternbe (táblába) helyezhetünk el. Egy modul 1024 pattern pozícióból állhat. (egy 6 perces szám 150 BPM-mel 58 pozícót használ. Akkor vajon hány perces lehet egy 1024 pozíciós dal?)



# DIGIBOOSTER PRO



- panoráma és hangerő burkológörbe (envelope)

Azt hiszem, ennyi meg is győz Titeket arról, hogy érdemes foglalkozni ezzel a zeneszerkesztővel.

A program dokumentációjában található egy teszteredményeket tartalmazó lista. A hangkártyák adatait kihagyom, mert nem hiszem, hogy sokan magukénak mondhatnak egy ilyen bővítést a több tízezer forintos ára miatt.

Nézzük a teszteket! A tesztet a dokumentáció alapján Ti is elvégezhetitek a programhoz mellékelt test.DBM fájl segítségével. Az útmutató szerint addig kell levenni a csatornák számát, amíg zökkenőmentesen nem szól a kis modulocska. Mindenki próbálja ki, de nem sokat ér. **(bizonyára kedvet kapnak hozzá, ha így dícséred...)**

---

**MC030/50MHZ**
Kick 3.1, freq 44khz, ahi.device 4.164

Paula Fast 14 bit mono calibrated = 30 chn
Paula Fast 14 bit stereo calibrated = 25 chn
Paula Fast 14 bit stereo++ calibrated = 20 chn

**MC030/50MHZ**
Kick 3.0, freq 44khz

Paula Fast 14 bit mono calibrated = 27 chn
Paula Fast 14 bit stereo calibrated = 22 chn
Paula Fast 14 bit stereo++ calibrated = 18 chn

A teszteknél sokat számít még, hogy 16 bites hangmintákat használsz-e, vagy be van-e kapcsolva a DSP echo. Az én 040/40-nel felturbozott gépem 16 bites hangminták használatával, HiFi 14bit stereo++ AHI módban csak 6 csatornát tud lejátszani. Ebből látszik, hogy nem árt, ha erőgéped van. Azonban a Fast 14bit stereo++ módban a test.DBM csatornáinak számát 40-ig felvittem és nem akadozott.

Akkor most következzen a program használata! Szeretném előre leszögezni, hogy elsősorban a kezdőknek készült. Elnézést kérek azoktól, akik már minden részét, lehetőségét ismerik.

A program elindítása után kapunk egy igen szép kinézetű kezelőfelületet! Alapbeállításban a képernyő 640x256-os felbontású 16 színnel. Ennek alapján készítem ezt az írást is, bár ha 640x512-es felbontásba váltunk mindent egyszerre láthatunk és valamivel könnyebb a kezelés, de nem ér meg annyit, hogy kiugorjon a szemünk az Lace miatt.

A képernyő jobb felső részén találhatóak a kezelő gombok, amiket a menüből is elérhetünk. Ebbe a csoportba sorolom a scope-ot és a Modul nevét tartalmazó csíkot. Kezdjük a legfontosabbal, a Config-gal!

**1. oszlop:**

**General**

- Minden alapbeállítás itt történik; ha elmented a konfigurációt (Save Config), akkor a legközelebbi indítás után már ezekkel a paraméterekkel fog rendelkezni a program.

**Tempo**

- az alaptempó BPM-ben. Nem fontos, hiszen szinte mindegyik modul beállítja magának a megfelelő tempót (erről részletesebben később írok)

**Speed**

- sebesség. Ennél ugyanaz a helyzet, mint a tempónál.

**Channels**

- a használni kívánt hangcsatornák száma

**Priority**

- a program taszkjának prioritását állíthatjuk be. Ha nem használunk a program futása közben más fontosabb taszkot, akkor nyugodtan beállíthatjuk 1-5 körüli értékre. A magasabb prioritás azt jelenti, hogy a processzor inkább a zenelejátszással foglalkozik, mint például a képernyőkímélő futtatásával.

**PatLen**

- a patternek hosszúsága. Alapban ez 64.

**2. oszlop:**

- loading, ahol a lemezműveletekkel kapcsolatos beállításokat végezhetjük el.

**Module DIR:**

- a program itt keresi a betöltendő modulokat, amelyeknek elérési útvonalát a Select gombbal tudjuk kiválasztani

**Sample DIR:**

- ugyanaz, mint az előző, csak hangmintákkal

**Lha decr**

- Ha be van kapcsolva (ON), akkor olyan modulok is betölthetők, amik lha-val lettek tömörítve. Csak a kezdők kedvéért jegyzem meg, hogy a C: könyvtárban benne is kell lennie az Lha-nak. Ezzel az opcióval sok helyet lehet megspórolni, és nem kell külön kitömöríteni és betölteni a zenéinket.

**3. oszlop:**

**AHI & MPEG**

- az audió rész beállításai.

**Audio Mode & Freq**

- az AHI.device által kínált lejátszási módokból válaszhatjuk ki a nekünk megfelelőt, majd jöhet a lejátszás frekvenciája

# DIGIBOOSTER PRO

**VolBoost%**

- a kiadott hang felerősítésére is lehetőség van, de inkább hagyatkozzunk a következő gombokra

**AutoBoost**

- automatikusan kiválasztja a legoptimálisabb százalékértéket

**VolFactor**

- megszorozza a megadott értékkel a VolBoostot. Itt már kicsit vigyázni kell, mert esetenként 3-szorosnál (néha 2.5-nél is) elkezd recsegni.

**MPEG kbps** (kilobyte per secundum)

- az MPEG formátumnál ez a lejatszás hangminőségét takarja. Minél nagyobb annál szebben szól, de annál nagyobb is tömörítés utáni fájl mérete. 128 a mostanság legelterjedtebb, de mint fentebb írtam inkább ne használjuk mentésnél ezt a formátumot.

**4. oszlop:**

**Display**

- a program megjelenésére vonatkozó beállítások

**Look**

- Kinézet. Háromfajta kombináció közül választhatunk, de a legszebb szerintem a Scene. Ki-ki döntse el maga melyik számára a legmegfelelőbb!

**Modify Palette**

- ha nem tetszenek a színek, lecserélhetjük őket.

**Change Screen Mode**

- a kepernyő felbontását konfigurálhatjuk

A BlankZero és a ShowInfo funkciójára egyelőre nem sikerült rájönnöm, de egyszer talán valaki megsúgja nekem, mire is jók.

Azt hiszem, az ablak alján levő gombok jelentése egyszerű, ha valaki szótárból nézi ki, akkor is megérti.

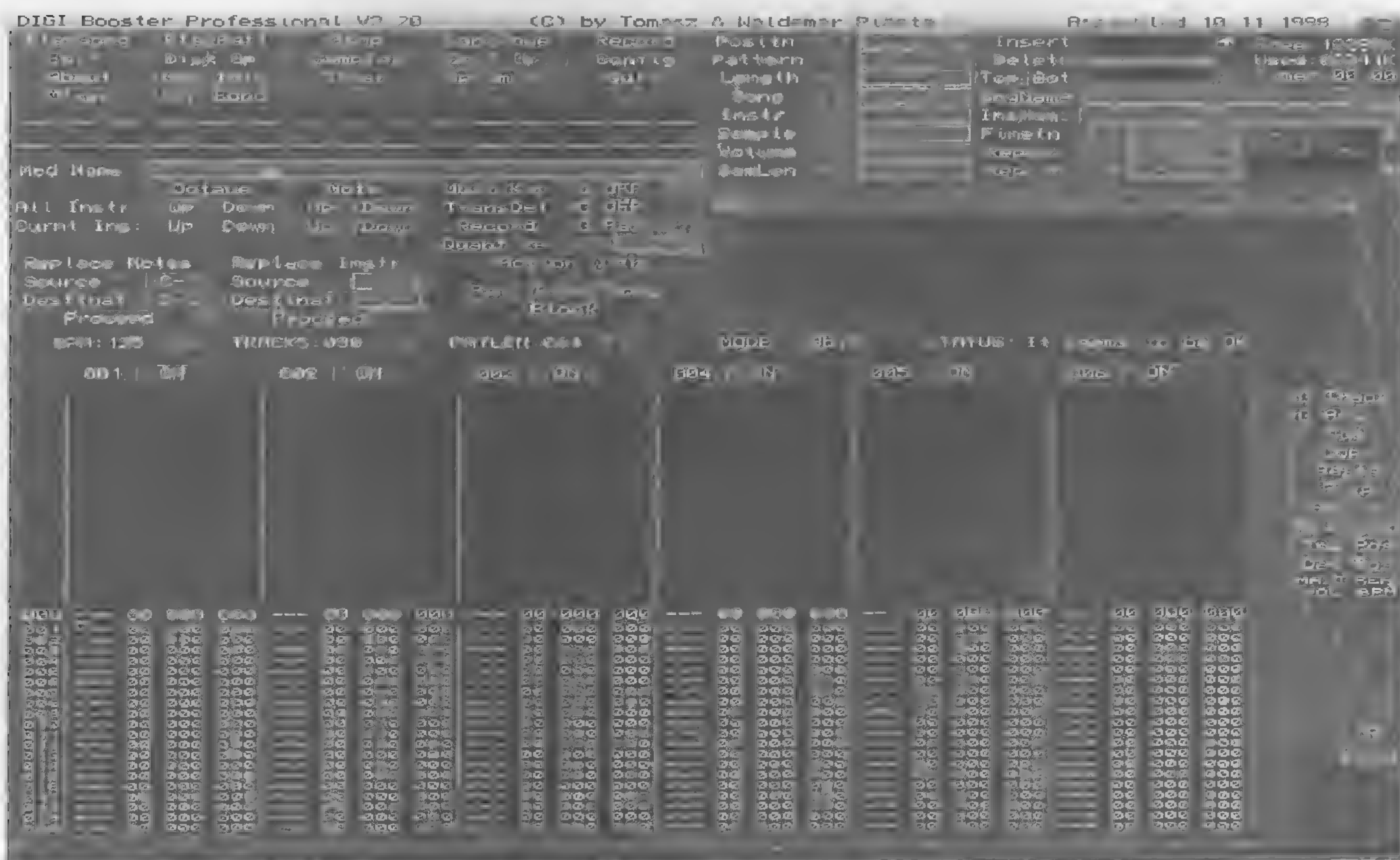
Most befejezem a cikket, mert szorít az idő, közeleg a lapzárta. Ha pozitív visszajelzéseket kapok, akkor mindenképpen folytatom e kiváló program ismertetését. Még egyszer elnézést kérek azoktól, akiknek semmit sem jelentett a részletes leírás, de mint említettem, kezdők számára készült.

Természetesen írok majd a saját tapasztalataimról is, például hogyan lehet előcsalogatni valódi sztereó hangokat. Szeretném más zenével kapcsolatos programok ismertetését megírni. Ha van ra igény szívesen megteszem. Az általam jónak tartott és valamennyire ismert programok, amikről leírást közölnék: SoundFX, SoundProbe (hangminta effektezők), 303tracker, amiről már esett szó a cikk elején, valamint a Pegase mpegaudió tömörítő.

Hopp! Majdnem elfelejtettem! Kattintás a Disk Op. gombra és LoadMod. Evvel lehet betölteni modulokat.

Jó zenehallgatást és írást!

[djD_TFF]
djdesco@interware.hu
Németh Miklós,
1165 Budapest, Margit u. 90. 1/3.
(ha lehet küldjetek felbelyegzett válaszborítékot, ha van kérdésetek)



**Az alább (nameg a következő számokban) elterülő karakterhalmazban néhány példán keresztül próbáljuk bemutatni nektek, mibez is lehet kezdeni a Ppaint-tel vagy az ImageFX-szel. A példaképek sajnos nem mutatnak jól fekete-fehérben (sőt!), ám ezeket rátesszük a második számhoz járó CD mellékletre is. Ha valakit—komolyabban érdekel a szem életre keltése, szerezze be a korongot...**

# Amigás grafika a gyakorlatban

Az Amigát - mint tudjuk - nagyon sokan grafikai felhasználásra alkalmazták, és vannak, akik alkalmazzák ma is. Ezt leginkább az olyan szoftverek tették lehetővé, amelyek mára már jóval nagyobb népszerűségnek örvendenek más platformokon. Áttörve az Amiga összes gátját most már más platformokon virágoznak tovább. (Gondolok itt elsősorban a Lightwave-re.)

E cikksorozatban (reményeim szerint az lesz belőle) nem azzal kívánok foglalkozni, hogy más platformokon mennyire is virágzanak (vagy nem virágzanak) az egykori Amigás grafikai szoftverek, hanem azzal, hogy jelen pillantban melyek azok a programok, amelyekkel még bele lehet szólni a számítógépes grafika világába.

Mint tudjuk, manapság nemigen készülnek igazi profi alkalmazások Amigára, és sajnos ebbe beletartozik a grafikai terület is. Ha azonban jobban megfigyeljük az Amigás "komoly" szofterpiacot, akkor még mindig elmondhatjuk azt, hogy a gyenge programválasztékban a legnagyobb kínálat a grafikai szoftverekből van. Ez pedig adódik abból a hagyományosan Amigás területnek kikiálltott grafikai felhasználásból, amit fentebb említettem.

Ha megnézzük a grafikus szoftverpiacot, akkor egy kis rálátással be tudjuk határolni, hogy munkánk során hol is érdemes az Amigához nyúlni. Ma már ki merem jelenteni (habár lehet, hogy ez sok embernek nem fog tetszeni), hogy vannak olyan dolgok, amit már - vagy még - nem lehet Amigával megcsinálni, és egyre kevesebb az olyan, amit pedig nélküle ne lehetne megcsinálni.

Szerintem ebben az esetben nemcsak erről van szó, a lényeg az, hogy azt a bizonyos dolgot mivel tudom hatékonyabban és gyorsabban létrehozni. Bizonyos dolgokra még érdemes Amigát használni.

A grafikus programokat elég jól lehet csoportosítani.

Vannak a 3d modellező szoftverek; ezekből manapság annyi van, hogy lassan minden héten jelenik meg új, ezeknek a programoknak az Amiga az egyik őshazája és jelen pillantban is elég sok használható, mi több: profeszinális használatra alkalmas példány létezik belőle.

A másik igen nagy csoport a képfeldolgozó programoké, amelyek között - hasonlóan a 3D-s szoftverekhez - találhatunk megfelelő minőségre képes programot is, habár itt már hozzá kell tennem, hogy még a legjobb képességekkel bíró ImageFX is sok területen alulmarad a hasonló kaliberű, más platformos szoftverekkel szemben. A fejlesztők azt ígérik, hogy megtesznek mindent, hogy a különbségek csökkenjenek.

A harmadik nagy csoport a kiadványszerkesztők világa, ami ugyan nem tartozik szorosan a grafikai alakalmazások közé, de jó néhány helyen elég szorosan kapcsolódik az előbb említett programokhoz.

Ez a terület hagyományosan gyenge terület Amigán; tulajdonképpen a Pagestream-en kívül más nem létezik. Ez pedig azzal jár, hogy a vektor alapú grafikai világ igen szerényen képviselteti magát Amigán, ami a mai világban igen nagy hátrányba is hozza kedvenc gépünket.


1. ábra

Néhány elvetélt probálkozáson kívül Amigán nem találunk például vektorgrafikára alapozott rajzeszközöket sem. Talán az egyik említésre méltó dolog a Haage&Partner-es Drawstudio.

Az utolsó pedig a Ppaint, Dpaint, Brilliance program csoport által képviselt - sokak szerint már nem annyira létfontosságú (ami szerintem nem igaz) - terület. Az előbb említett hármasból a Ppaint több szempontból is kilóg.

Az egyik, hogy ez az egyetlen, amit még fejlesztenek. A másik ok pedig az, hogy ez a program nagyon jól ötvözi a képfeldolgozó programok előnyeit a hagyományosnak mondható bitmapes rajzolással.

Ki merem jelenteni, hogy a maga területén a Ppaint világelső, és összeségében ez az a program, amit minden web-grafika készítésével foglalkozó egyénnek használnia kell! Talán ez az a program, amin keresztül meg lehet magyarázni az Amiga fontosságát és hasznalhatóságát minden olyan embernek, aki kételkedik benne. Más platformon gyenge probálkozásokon kívül a fent említett 3 programhoz hasonló NINCS!

Ezeken a hasábokon a Ppaint és az ImageFX használatáról kívánok majd értekezni, bemutatni ezen programok tudását példákon keresztül. Egy kicsit bővebben kívánok belefolyni a hagyományos grafika készítésbe, és a designolás rejtelmeibe.

Ahogyan azt a kicsit hosszúra sikerült bevezetőben is olvashattátok, nagyobb terjedelemben szeretnék foglalkozni hagyományos grafikák készítésével.

Mit is értek én hagyomanyos grafikán ? Az olyan grafikát, amelyet mindenféle külső segédeszköz nélkül (pl. scanner), a semmiből hozunk létre Amigán, egy bitmapes rajzoló

programban. Hát valmi ilyesmi definiciója lehet ennek a grafikai módszernek :).

Gondolom, mindenki találkozott már eme programok valamely prominens képviselőjevel. Habár a választék jónak módható, manapság szerintem a Ppaint-en kívül más programot nem tudunk kényelmesen használni. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy a másik két program fejlesztése régesrég befagyott, úgyhogy azokat most tegyük félre.

Tulajdonképpen egy, az első ábrán látható, kézzel készített grafikát a régebbi verziójú programokkal is létrehozhatunk, de lehet, hogy lassabban leszünk kész vele. A Ppaint-ben például segítségre hívhatunk egy csomó effectet, amivel meggyorsíthatjuk a munkát.

A mai nagy játék-készítő szoftercégeknél szinte biztos, hogy találsz olyan grafikust, aki valamikor Amigán kezdett el rajzolni, és a cégénél még ma is aktív Dpaint, Ppaint felhasználó. Jó példa erre a GREMLIN, ahol a mai napig Dpaint-ben készítik el a texturákat és egyéb kiegészítő grafikáik nagy részét a játékaikhoz.

Még sorolhatnám a cégeket, amik pontosan ezért az egy fajta programért tartanak Amigat. Szóval, ha érzel magadban némi vonzalmat az ilyesfajta rajzolásra, akkor reményeim szerint találsz ezen cikkekben hasznosítható dolgokat.

Tehát kezdjük. Ahhoz, hogy valaki megtanuljon rajzolni, egyátalan nem szükséges óriási tehetségnek lenni. Azt szokták mondani, hogy a rajzolás olyan, mint az írás: bárki megtanulhatja, és - éppen úgy, ahogyan az írásban is vannak, akik szebben, és vannak, akik rondábban írnak - itt is vannak, akik jól, és akik kevésbé jól rajzolnak.

Mielőtt belekezdenénk a technikai dolgokba, azért nem árt egy-két dolgot tisztázni mindjárt az elején.

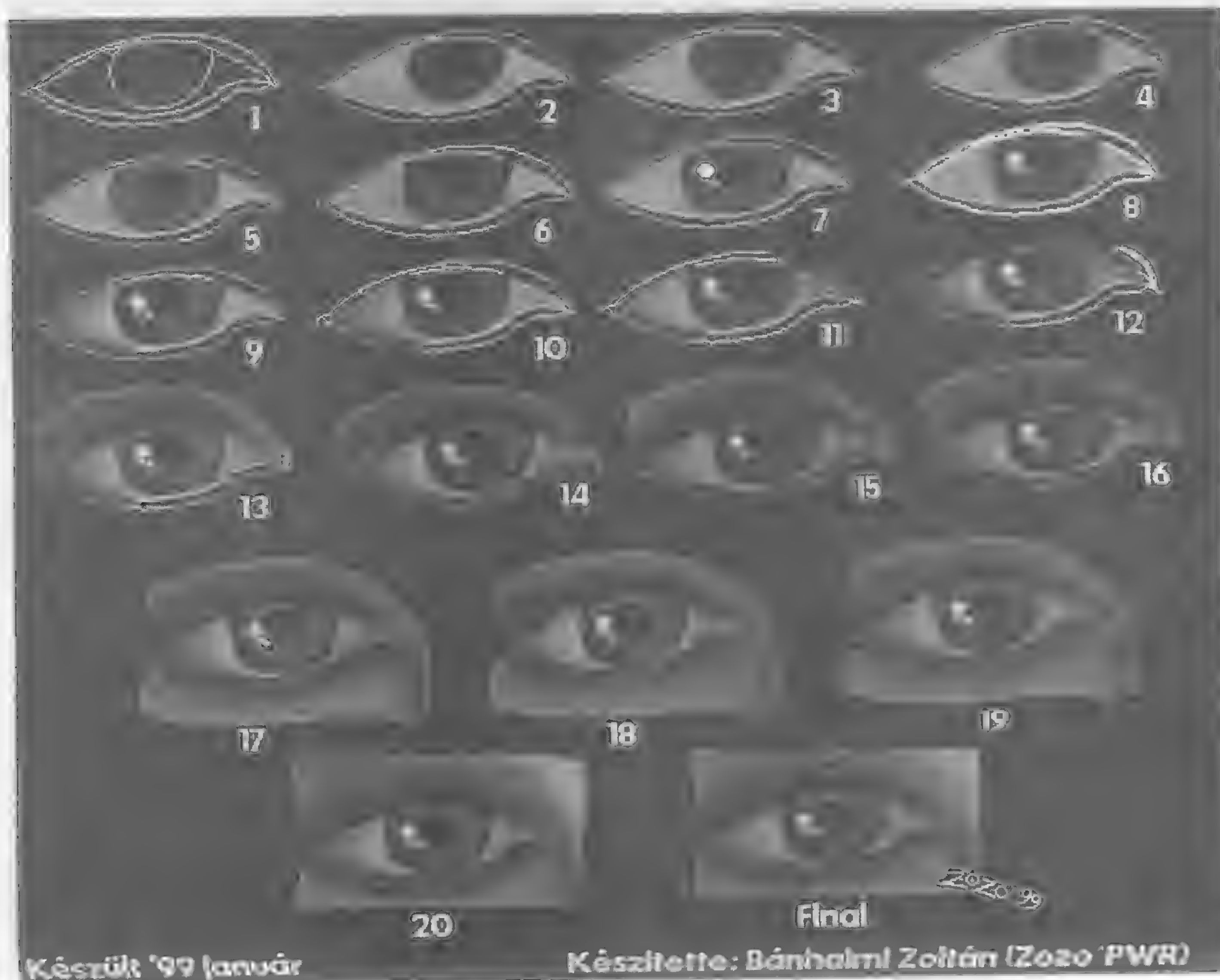
Egy kép attól lesz élethű, hogy a különböző tónusok, fényhatasok az életben megszokott módon jelennek meg rajta. A kép lényege az árnyékolás, illetve a fényhatások megjelenítése.

Attól függően, hogy fejből, vagy esetleg egy fényképről rajzolunk, el kell döntenünk bizonyos dolgokat. Ha fejből rajzolunk, akkor az első legfontosabb dolog, hogy el kell döntenünk, hogy a fény honnan érkezik a különböző alakzatokra és ezt az egész rajzolás során be kell tartanunk! Ha másolunk egy képet, akkor ez tulajdonképpen már adott dolog lesz.

Javaslom, kezdésnek előbb próbáljunk másolni egy kiválasztott fényképről, vagy bármilyen képről. A második ábrán látható kép szinte fényképszerű hűségét az apró részletek kidolgozásanak és a rendkívűl finom fokozatos árnyékolásnak köszönheti. A "de hogy csinálja?" kezdetű kérdést mindenki felteszi, az a baj, hogy erre tulajdonképpen nincs megfelelő és egyértelmű válasz. Kell hozzá viszont két dolog: óriási türelem és gyakorlás.

Általában az szokott történni, hogy a rajzolás félbemarad, mert a lassan készülő kép unalmassá válik. Ezért javaslom, hogy elsőre ne 640x512 full screenes képbe fogjunk bele, hanem egy kisebb képet, vagy képrészletet próbáljunk meg lerajzolni.

Annak ellenére, hogy egyelőre én sem vagyok



képes olyan apró részletességre kiterjedő kép elkészítésére, mint az itt is látható "Louie", megpróbálom egy példán keresztül bemutatni, hogy hogyan is készül egy hasonló kaliberű, hangsúlyozom: hasonló kép egy részlete. Mivel egy kép elkészítése nagyon hosszú folyamat, ezért én most csak egy részletét ismertetem, de ebben a részletben tulajdonképpen minden megtalalható ahhoz, hogy akár egy teljes képet elkezdjünk rajzolni.

# A szem

Mindenki, aki rajzolással foglakozik, előbb-utóbb "szembe" kerül azzal, hogy egy szemet kell lerajzolnia. Ez első hallásra nehéznek tűnik, de majd meglátjuk, hogy nem is annyira az.

1.,

A most következő kis segédletben egy szemnek a megrajzolásán megyünk végig pontról pontra. A most leírtak nem tekintendők szentírásnak - természetesen ahány ember, annyiféle stílus, annyi féle mód. Akkor kezdjük.

Elsőnek is megrajzoljuk a szem befoglaló körvonalait (1. ábra). Ügyelve arra, hogy a megfelelő arányokat nehogy elrontsuk, esetleg hívjunk segítségül egy fényképet, vagy egy tükröt, hogy könnyebben eltaláljuk a méreteket. Ha valmilyen segédeszközt használunk (képet vagy bármi mást), akkor nagy valószínűséggel vagy kicsinyíteni, vagy nagyítani fogjuk a szemet. Ilyenkor még fokozotabban figyeljünk oda, hogy az egyes részek megfelelően aránylanak-e egymáshoz.

2.,

Második lépésnek az egyik legfontosabb dolog következik, mégpedig a színkeverés. Ez egy igen nehéz feladat. A színkeverésnél mindig színsorokat keverjünk ki. Először az adott színből keverjünk ki manuálisan egy világosabbat és egy sötétebbet. Azt, hogy hány árnyalatra, és hogy inkább világos, vagy inkább sötét árnyalatokra lesz szükségünk az határozza meg, hogy mekkora területen használjuk a majadni képen az adott színcsoportot.

Helyezzük a két színt a megfelelő távolságba, ezután használjuk nyugodtan a Ppaint-ben lévő két szín közötti automatikus színkeverést. Ugyan ez nem vezet mindig a megfelelő színárnyalatokhoz - legfőképpen akkor nem, hogy ha valamilyen egyéni designosabb színsort szeretnénk kikiverni.

Ilyen esetekben bizony a színsort egész végig kézzel, egyik színről a másikra haladva kell kikevernünk, vagy több bázisszín kikeverése után ezen kikevert színárnyalatok között használjuk az automatikus keverési módot.

Jelen esetben keverjünk ki egy fakóbb kéket két bázisszín között, amit én most 18 árnyalatra tettem egymástól. Ez a kék szín lesz a szemgolyóé. Tehát RGB kód szerint ez a 12,12,23 és a 197,205,209-es RGB színkód között nyomjunk egy automatikus kikeverés parancsot.

Kész is lennénk a szemgolyóval, nézzük a szemfehérjét. Ezt is inkább valmilyen fakóbb, szürkés-kékes-barnás dologgal kellene megoldanunk. Itt már szükség lesz több bázisszín beiktatására a siker érdekében. Tehát vegyünk sötétnek egy 33,23,38-ast, tőle négy színre helyezzünk el egy 92, 69, 69-et, ami már inkább barnás szín. Ez az öt szín elég lesz a nagyon sötét tónusok kialakítására.

Most a 92, 69, 69-től mondjuk 17 szín távolságra helyezzünk el egy 220, 209, 206-ot. Használjuk megint az automatikus színkeverést az elhelyezett színek között. Megkaptuk a két alap-színsort, ami majd dominál a jelenlegi képünknél.

Szükségünk lesz még bőrszínre is, ezért keverjünk ki egy hosszabb színsort a 255,255,255 és a 17,7,6 között, mondjuk 30 színnel. Ha mindezzel kész vagyunk, nekiláthatunk a képnek. Azonban hozzá kell tennem azt, hogy mivel számítógépet használunk, bármikor változtathatunk bármin. Ennek értelmében ha a színsor mégsem azt tükrözi, amit elképzeltünk, akkor bármikor átkeverhetjük, beszúrhatunk, kivehetünk színeket belőle.

Ha valakinek nehézségei támadnak a színkeveréssel, akkor eleinte próbálkozzon nyugodtan a már kikevert palettákkal.

3.,

Először töltsük fel a szem fehérjét a kikevert színsor közepén elhelyezkedő színnel. A szemgolyót is a hasonló helyen elhelyezkedő kékkel (2. ábra). Először magát a szemgolyót fogjuk elkészíteni.

Ahány grafikus, annyiféle megoldási lehetőség létezik: vannak olyanok, akik egyből készre csinálnak egy részletet egy grafikán, vannak olyanok, akik folyamtosan az egész grafikát csinálják egyszerre. Mivel most egy elég kis dologról van szó, nem pedig egy nagyobb képről, ezért én az elsőnek említett módszert fogom követni, tehát egyből készre készítem a grafika részleteit.

4.,

Nagyítsunk rá a szemgolyóra úgy, hogy a képernyő nagy részét elfoglalja. Ezt követően mindig nagyításban rajzolunk majd, normál méretben ne is próbálkozzunk. Válasszuk az effektek közül a "blur high" funkciót és a fekete pupilla részt "bluroljuk" bele a szemgolyóba (3. ábra).

Gondolom, most itt sokan felszisszennek, hogy egyből egy effektet használva kezdjük meg a rajzolást ( hi Unreal! :) ), de mivel így könnyebb lesz, ezért nem kézzel finomítjuk bele a pupillát a szemgolyóba. Kézzel amúgy is éppen eleget fogunk még rajzolni a munkánk során.

Egyébként aki gondolja, az nekiállhat kézzel. Árnyalatról árnyalatra haladva finomítsa bele a pupillát a szemgolyóba. Itt azonban meg kell jegyeznem, hogy a blur funkciót nem használhatjuk mindig, ugyanis ennek sűrűn történő használata elmosódottá teszi a grafikát. A kézzel történő tónusozásra igen sokszor szükségünk lesz, de ebben az esetben nyugodtan használjuk a blur high funkciót.

5.,

Váltsunk át kézi rajzra, és kezdjük el a szemgolyó készítését a következőképpen: rajzoljunk egy sötétebb kék színnel a szemre



jellemző kis vonalkákat a szemgolyóba (4. ábra). E vonalkákat kezdjük el "beledolgozni" a kék hátérbe úgy, hogy közben a megfelelő színeket "beletesszük" a grafikába, így kialakítva a hasonló hatást, mint amit egy szemnél láthatunk (5. ábra).

Ugyanezzel a lendülettel most már kézzel is elkezdhetjük beleilleszteni a pupillát a szemgolyóba, úgy, hogy a színsorozatban egymást követő színeket egymás után pakolva folyamatosan a pupilla körvonalán haladva, egy kicsit megvastagítva a fekete csíkot - ami a pupillát veszi körbe -, beleolvasztjuk a szembe.

Mivel a színsorozatunk jóval több színből áll, mint ami elfér a pupilla körvonalán, ezért a színek között ugrálhatunk akár kettesével, vagy ahogy a grafika megkívánja (6. ábra).

Ennek az elkészítése türelemjáték, de gyakorlással rutinná válhat. Igazából ennek nem lehet leírni a folyamatát, úgy, hogy ezt a pixelt ide, azt meg oda tegyük, a lényege, hogy a nagyított képen folyamatosan rakoskatjuk a pixeleket úgy, hogy az egyik színből folyamatos átmenetet bíztosítunk a másikba, közben a mellette levő normál meretű képen pedig folyamatosan ellenőrizzük az öszhatást.

Ez az a része a rajzolásnak, ahol rá kell érezni a dolgokra, és tulajdonképpen ez az a rész is, amely meghatározza, hogy milyen grafikusok is leszünk. Az ilyen és ehhez hasonló részek aprólékos kidolgozásával érhetjük el, hogy képünk tökéletes lesz.

6.,

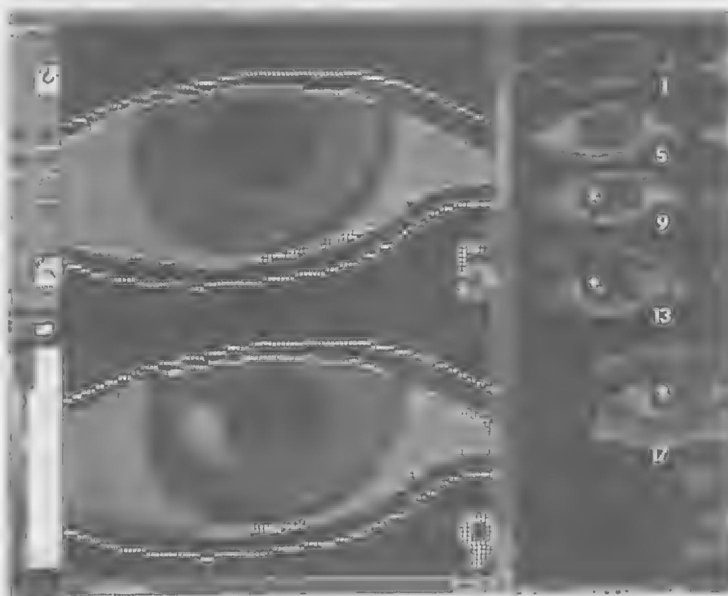
Ha eddig eljutottunk, akkor most következik az, hogy egy kis életet lehelünk a szembe, vagyis megjelenítjük a szemben megcsillanó fényt. Ettől a képünk teljesen megváltozik, és valóban kezd "életre" kelni. Helyezzünk el tehát egy nagyobb és néhány kisebb fehér foltot a szemben (7. ábra). Máris úgy tűnik, mintha valaki nézne minket a másik oldalról, és ez az az érzés, ami miatt érdemes rajzolni: amikor a kép "megszólal".

A következő lépés belefinomítani a szembe az előbb megismert kézi technikával (8. ábra), tehát a színek egymás utáni berakosgatásával. Fontos, hogy az ilyen apró részleteknél ne használjunk semmilyen segítő effektet, bármennyire is csábítóak, mivel ezekkel az ennyire kis részek kialakításánál csak elrontjuk a képünket. Kényszerítsük magunkat a kézzel történő színberakásra.

7.,

A szem belsejébe történő utolsó módosítás a fehérje árnyékolása. Mivel tudjuk, hogy a szemünk domború, ezért ennek megfelelően árnyékoljuk is. Domborúnak hat egy felület, ha a közepén világosabb, a szélein pedig sötétebb. Ennek megfelelően tónusozni fogunk a szemsarkaktól befelé (9. ábra).

Ilyen esetekben a színeket egymás után rajzoljuk, és az átmenetek még finomabbá tételéhez valmilyen ditherelést is szoktunk használni. Az effektek között többféle ditherelési technika is megtalálható, de mivel kis felületről van szó, ezért megint csak azt mondom, hogy maradjunk a kézi ditherelésnél. A grafikusok között a sakktáblaszerű technika a legnépszerűbb. Ezek betartásával kezdjuk el a tónusozást.




Ebben a fázisban már el kell kezdenünk a szem körüli bőr kialakítását is, és magát a teljes szemgolyót el kell kezdenünk belesimítani a szembe (10-11-12. ábrák).

8.,

A következő feladat a szemöldökök elkészítése. De még mielőtt erre sor kerülne, meg kell rajzolnunk a szemet körülvevő bőr felületét. A szemtől kifelé haladva egyre világosabb színeket használunk, megintcsak azért, hogy megfelelő térhatást keltsünk (13. ábra).

Ennél a fázisnál a tónusokat durván visszük fel, majd ha már kialakítottuk a szem körüli területeket, elkezdjük ezeknek a durván felvitt tónusoknak a finomítását. Isnét használni fogjuk a blur high funkciót, de csak módjával. Szóval a durván kialakított tónusokat a blur high effekttel elfinomítjuk (15. ábra). Ezzel óriási menyiségű időt takarítottunk meg. Hogyha mindezt kézzel végeztük volna el, akkor az órákban lett volna mérhető, és nem is biztos, hogy sikerült volna ilyen finoman kialakítanunk a felületet.

9.,

Most már elhelyezhetjük a szempillákat a felső szemhéjon (16. ábra). Itt meg kell említenem egy hiányosságot, ami a Ppaint-ben felfedezhető: a készítők kihagytak egy nagyon fontos funkciót (vagy lehet, hogy én vagyok csak ügyetlen, hogy nem találtam meg?), szóval én nem találtam olyan lehetőséget, hogy úgy húzhassak görbe vonalakat, hogy azt a megrajzolást követően a program rögtön elfinomítsa. Ez a funkció, amelyet mind a Dpaint mind pedig a Brilliance tartalmaz, például jelen esetben a szempilla megrajzolásánál nagyon hasznos lenne. De mivel nincs, ilyen három választási lehetőségünk van: elmentjük a képet, betöltjük az előbb említett két program valamelyikébe és ott elkészítjük a szempillát, vagy megpróbáljuk a blur funkciót a lehető legóvatosabban használva megrajzolni a szempillákat, vagy pedig teljes mértékben kézzel, minden segítőeszköz nélkül kipixelezzük a szemöldököket.

Igazából jó, hogy ha mindegyiket kipróbáljuk, mert mindegyikből lehet tanulni. Azt nem árulom el, hogy a képen én melyiket választottam :).

10.,

Hasonlóan a felső szemhéjhoz elkészítjük az alsó szemhéjat is. Az előbb megismert technikával durva tónusokat viszünk fel a szem köré és azt ditheréléssel, valamint a blur high funkció használatával elfinomítjuk. (17-18-19. ábrák).

Majd ezt követően kiegészítjük a képünket, úgy, hogy utána keretbe lehesen foglalni (20. ábra). A legvégén pedig aláírjuk, és szélnek eresztjük legújabb picturánkat (FINAL) :).

Ennyi lett volna a mára rendelt szent evangélium :). Próbáltam érthetően fogalmazni, de az az igazság, hogy nagyon nehéz leírni azt, hogy hogyan is kell rajzolni. Mindenkinek, aki most kezd - vagy neadjisten eme cikk hatására fog elkezdeni - rajzolni, annyit tudok csak tanácsolni, hogy ha kezdetben nincs is annyi sikerélményetek, ne adjátok fel, sok gyakorlás után biztosan jönnek az eredmények.

Jó gyakorlást mindenkinek! Reményeim szerint találkozunk a következő számban is. Addig is, ha valakinek esetleg kérdése, kerése támad, nyugodtan írjon e-mail-t, ha tudok, válaszolok, segítek.

Ha esetleg valakinek szüksége lenne az itt végig vezetett példa elektronikus verziójára, az is nyugottan írhat, szívesen odaadom bárkinek az összes fázist - ellentétben más grafikusokkal, akik féltve őrzik képeiknek ezen momentumait (hi más grafikusok! :) ).

Bánhalmi Zoltán
(Zozo^PWR)
*E-mail: zozo_pwr@freemail.c3.hu*

**Ugyan nincsenek pontos felméréseink olvasóinkról - lévén ez az első szám -, de talán nem tévedünk túl nagyot, ha feltételezzük, hogy több közös vonásotok is van. Az egyik ilyen, hogy a legtöbb Amigás szinte naponta észik valamit. Mivel nem kívánunk szakbarbárokat nevelni senkiből, minden magban lesz néhány sor (mondjuk egy oldal), ami nem kifejezetten a GÉPpel foglalkozik. Elsőként Z mester remekével ajándékozunk meg benneteket.**

## Hali!

Nos, Amigók és Amigák, kajáljunk olyan kaját, ami nálunk hagyományosnak és nemzeti eledelnek számít!

## Együnk CSILIS BABOT!

Egy éve tanultam ennek a mai világban egyszerű ételnek az elkészítését, és ma már olyan szintre fejlesztettem, hogy többen is visszajárnak hozzám babozni. (Az egyik haverom ingyenér írja a cd-ket nekem, csak időnként hívjam meg egy jó kis csilis babra! (Szeva Robi! (: ))

Hát lássuk: A csilis bab mindenféle híresztelésekkel ellentétben nem abból áll, hogy csípős, mint állat, hanem igenis, hogy ízletes egy kaja. Aki nem bírja a fűszeres kaját, az már el is felejtheti.

## Mi kell hozzá:

· Knorr Csilis bab alap. (Asszem chili kon carne a pontos neve. :) ) A Maggit felejtsétek el, mert ízetlen és csak csípős. (Tartok tőle, hogy a Maggi Hungary ezek után nem fog százezres hirdetéseket elhelyezni nálunk... eh) Ebből 1.
· Bonduelle vörösbab mexikói szószban. Ebből 2. (Csak ez a jó, mert a sima vörösbab nem ad szószt.)
· 40dkg sovány marhahús. Lehet darált (ha lusta vagy), vagy egészben.
· 1/2 doboz kukorica konzerv.
· 1 csípős parika. (nagyobbacska)



## Hát akkor csináljuk meg:

A darált húst kis olajban sütögetjük. Tegyél bele apróra vágott erős paprikát. Akkor jó, ha teljesen kifehéredik. Talán egy kicsit meg is lehet pirítani. Ki hogy szereti.

Az egész húst viszont 5 cm hosszú vékony csíkokra kell vágni, és szép egyenletesen megsütögetni. Szar meló, viszont sokkalta esztétikusabb és ízletesebb. :) A csíkozott húshoz nem kell erőspaprika.

Amikor elkészültél a hússal, akkor beleöntöd fél liter vízbe a csilis bab alapot. (Több ne legyen a víz, mert akkor csurgós lesz a kaja. Kevesebb meg azért ne, mert akkor meg nagyon tömör lesz. :) ) Kevergeted, amíg be nem sűrűsödik. Ekkor beleteszed a húst, és ha még nem tettél bele erőspaprikát, akkor azt is. Egy kicsit főzögeted, hogy a hús beszívja a szószt.

Utána beleteszed a két csiliszószos babkonzervet "lével" együtt, és a kukoricát - lecsurgatva, de nem lecsöpögtetve (volt egy ilyen vers is, "lecsurgatva, de csöpögtetve nem", kb.). Az egészet főzöd vagy negyedórát; attól függ, mennyire szereted a a babot puhának. Az egész akkor jó igazán, ha a fakanál megáll benne és az aljáról szinte kaparni kell. Ebből kifolyólag folyamatosan kevergetni kell mert egy pillanat alatt odaég.

Ha van csiliszószod ecetes lében, akkor abból tehetsz bele, de csak csínján, mert gyomorfekély rulz! Az egészre - ha akarsz - szórhatsz sajtot, bár én elvagyok nélküle.

Tálalás:

Jo nagy tányérba jó sokat és sok kenyeret hozzá! :)

(Egyébként ez az adag 4 főre szól.)

Jó étvágyat!

A konyhafőnök: **Mr.Z of EXTASY**

# Internet ajánló

**Amigás linkek**

Cucug (Amiga Web Directory)
http://www.cucug.org/amiga.html
Aminet
http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/
Yam
http://www.yam.ch/
Czech Amiga news
http://www.realdreams.cz/amiga/
Amiga Ring
www.geocities.com/ResearchTriangle/Lab/4099/
Vapor software (Amirc)
http://www.vapor.com/
Ibrowse
http://www.omnipresence.com/ibrowse/
Sasg home (Mui)
http://www.sasg.com/
Szolnoki Amigás klub
http://aix.szolnok-ped.sulinet.hu/amiga/

**Egyéb érdekes helyek**

Tevefarm
http://www.napfolt.hu/ttc/magyar/farm.htm
Telefontréfák
http://www.kaposnet.hu/villamtelcsi/main.htm
Gsm-re üzenetet
http://www.mtn.co.za/sms/secure/text.html
News serverek M.o-n
www.elte.hu/elte/netiquette/docs/newsserv.htm
Hix http://www.hu.hix.com/hix/
RTV ujság
http://www.rtvreszletes.hu/
Matáv
http://www.matav.hu
Repeta (vendégkönyv!)
http://www.repeta.hu
Internet kalauz
http://www.prim-online.com/kalauz/
Teletext
http://www.teletext.hu

xxx

http://www.extra.hu/freesex/
http://www.extra.hu/123csajok/index2.htmSexxx
http://prew.matav.hu/mezeskocsog/magic.html
http://voy.vvd.com/main/Pictures.html

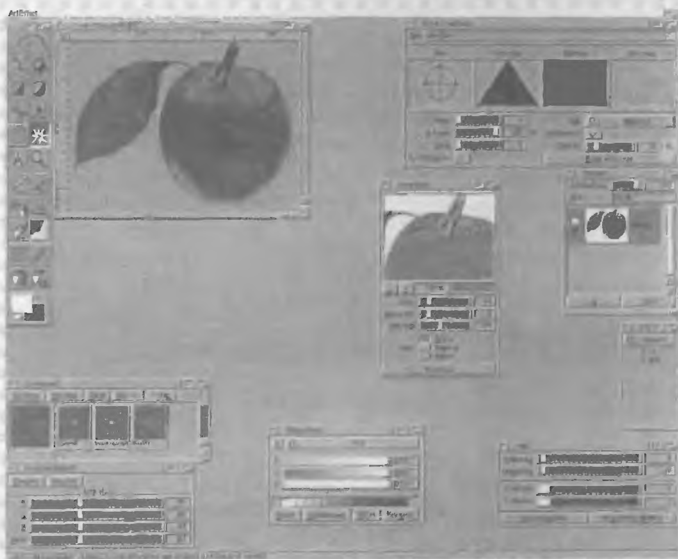


# PREVIEW

## Az AmigaVilág márciusi számának tartalmából

- **ArtEffect**

A legdinamikusabban fejlődő „Photoshop-klón" Amigára elér-kezett a 3-as verzióhoz. Részletes cikksorozatunkban egészen az alapoktól kezdve mutatjuk be, mit is lehet kezdeni egy 24bites grafikus programmal.



- **Külső Scandoubler**

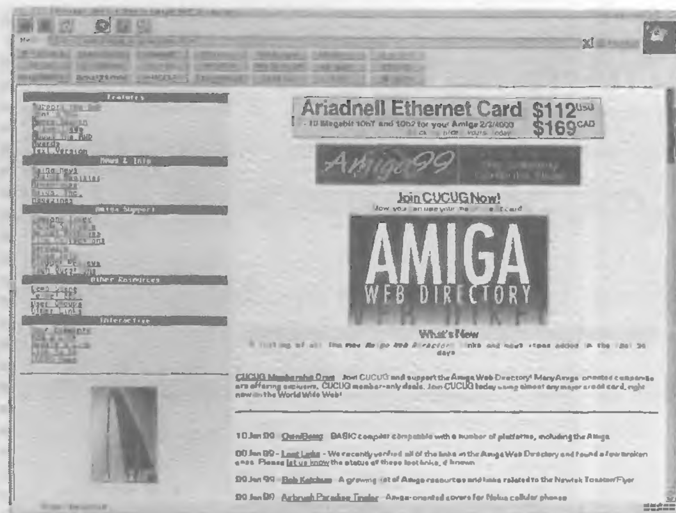
Végre megszabadulhatunk az RGB monitoroktól

- **Yam**

Folytatódik a gigantikus Yam leírás...

- **Wet**

„Szia! Lula vagyok. Sajnos, a táncon és a szeretkezésen kívül nem sok mindenhez értek... Csináljunk együtt sok-sok pénzt!" (játékleírás)




- **IBrowse**

Az egyik (ha nem A) legnépszerűbb Amigás böngésző kivesézése

- **E tanfolyam**

Az egyik legnépszerűbb programnyelv ismertetője Amigára sok-sok példával

- **Állandó rovataink:**

Cheat corner, Internet, Mac, játék stb.

- **CD melléklet**

Ismertető a CD mellékleten található anyagokról, programokról.

Ha írtok nekünk, miről olvasnátok a legszívesebben (vagy mi az, ami nem tetszett), azzal Ti is befolyásoljátok az AmigaVilág tartalmát.


## IMPRESSZUM

Az AmigaVilág kiadója a HomeTec Kft

**Postacímünk**: 9401 Sopron Pf. 377
**E-mail**: amigavilag@syneco.hu
**Telefon**:06-99-312-522; 06-209-446-727
**Fax**: (CSAK FAX!) 06-99-319-191
**Hirdetésfelvétel**: 06-20-94-46-727

Az AmigaVilág megjelenik évente 8 alkalommal, kb. hathetente. A következő szám megjelenése 1999. márciusában várható.

Tördelés: PageStream 3.3 & Amiga4000

A magazin készítése során egyetlen microsoft terméket sem használtunk

# GADGET COMPUTER Bt.

nyitvatartási idő:
**hétköznap** 9 - 13, 15 - 18
**szombaton** 9 - 12

## Szentes, Ady E. u.1 H-6600

*Tel.:(63) 313-367* *e-mail:gadget@mail.datanet.hu* *fax.:(63) 444-012*

## Alapgépek:

| | |
|---|---|
| AMIGA 1200 (használt) - kérjen ajánlatot | 35000.- |
| AMIGA 4000 (használt) - kérjen ajánlatot | 210000.- |

## AMIGA monitorok:

| | |
|---|---|
| Sony 17" multisync, VGA 1600x1280 | 152500.- |

## AMIGA turbókártyák:

| | |
|---|---|
| Blizzard SCSI II kontroler | 24000.- |
| Cyb. MK-III foglalat a '060/50 UW-SCSI | 83000.- |
| Cyb. MK-III 68060/50MHz/ UW-SCSI | 172000.- |
| MC68882 Koprocesszor (PGA tok. 50MHz) | 9500.- |
| MC68030 Processzor (PGA tok. 50MHz) | 28000.- |
| MC68040 Processzor (PGA tok. 40MHz) | 38000.- |

### A1200-be való Power UP kártyák:

*Az e+-os kártyákon Fast SCSI-II-es csatoló is található!*

| | |
|---|---|
| Blizzard 603e 160MHz 040/25 | 113000.- |
| Blizzard 603e 160MHz LC040/25 | 119000.- |
| Blizzard 603e 200MHz 040/25 | 147000.- |
| Blizzard 603e 240MHz 040/25 | 177000.- |
| Blizzard 603e+ 160MHz 040/25 | 147000.- |
| Blizzard 603e+ 200MHz 040/25 | 174000.- |
| Blizzard 603e+ 200MHz 060/50 | 287000.- |
| Blizzard 603e+ 240MHz 040/25 | 203000.- |
| Blizzard 603e+ 240MHz 060/50 | 316000.- |

### A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:

*Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatolo is található!*

| | |
|---|---|
| CyberStorm PPC 180Mhz 040/25 | 178000.- |
| CyberStorm PPC 180Mhz 060/50 | 252000.- |
| CyberStorm PPC 200MHz 040/25 | 261000.- |
| CyberStorm PPC 200MHz 060/50 | 352000.- |
| CyberStorm PPC 233MHz 040/25 | 282000.- |
| CyberStorm PPC 233MHz 060/50 | 372000.- |

## A1200 Torony bővítések az Atéo koncepció:

*Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál és minden Zorro buszos bővítés megtalálható a koncepcióban. A bővítések teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebbessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbokártya hasznaható a koncepciótermékeivel!*

| | |
|---|---|
| A1200 torony (200W Tap.+PC bill. ill.+PC bill+doc) | 59000.- |
| Ateo Bus (4 slot) | 72000.- |
| Pixel64 video kártya (Cirrus Logic CG5434) | 35000.- |
| Multi I/O kártya (2x115kb/s ser., 2xpar. por) | 21500.- |
| Ethernet kártya (10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat.,32kb c) | 21500.- |
| SCSI-II kártya (256b vagy 32kb cache) | 21500.- |
| IDE kártya (2xIDE port) | 21500.- |
| 16bites Hang kártya (FM s.,2 16bit., 32 hang. MIDI IO | 53000.- |

## Grafikus kártyák:

| | |
|---|---|
| CyberVision PPC 8Mb SGRAM | 66000.- |
| BVision PPC 4Mb SGRAM | 55000.- |
| *telj. 80mil 3D pixel vagy 1M. Poly/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz* | |
| Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III | 53000.- |
| Piccolo 5. VHS videókimenet a PIC.-hoz | 45200.- |
| Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III Multimédia kártya | 106000.- |
| Concierto IV Hangkártya a PIV-hez. | 62000.- |
| Pablo IV V.kimeneti kártya a PIV-hez. (S-VHS, Comp.) | 40000.- |
| Paloma IV Tuner és video bemenet kártya a PIV-hez. | 62000.- |

## Memória: Napl áron!

## Egyéb kártyák, kiegészítők:

| | |
|---|---|
| Delfina hangkártya DSP, Crystal CS4231A 48kHz | 104000.- |
| Buddha IDE kártya Z-II | 17000.- |
| Ariadne Ethernet kártya Z-II/Z-III +2 párhuzamos port! | 56500.- |
| ConneXion 10Mbit Ethernet kártya | 54200.- |
| Graffito 24 (S-VHS) videó digitalizáló | 54000.- |
| PCMCIA adapter a Graffito 24-hez | 36000.- |
| Multi I/O kártya Z-II/Z-III | 39500.- |
| A 500 memória bővítő 512Kb+óra | 5000.- |
| 4 IDE adapter A1200/A4000 | 2500.- |
| PC bill. illesztő | 5000.- |
| Midi interface | 6000.- |
| Wizard egér, 3 gombos, 560dpi ideális grafikuskartyához, | 7200.- |
| Primax egér, 2 gombos | 3800.- |
| Belső floppy, 880Kb (Sony) | 5000.- |
| Külső floppy, 880Kb (használt) | 6000.- |
| Külső floppy, 1,7Mb | 17000.- |
| Hang digitalizáló | 6000.- |
| SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI belső (50p szallag kábel) | 2500.- |
| SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI (centronics 50p) | 3800.- |
| SCSI belső 3 csatlakozós (50p) | 2800.- |
| UW-SCSI belső (3xHPDB68M) | 3500.- |
| UW-SCSI belső (5xHPDB68M) | 4300.- |
| SCSI paszív terminátor (HPDB50M) | 1800.- |
| UW-SCSI aktív terminátor (HPDB68M) | 10500.- |
| UW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M) | 2700.- |
| Modem, külső 33600 | 10800.- |
| Modem, külső 56000 | 16500.- |

## Winchesterek:

| | |
|---|---|
| 1.7 Gb Seagate, IDE UDMA | 23000.- |
| 2.1 Gb Seagate IDE UDMA | 25200.- |
| 2.1 Gb Quantum FireBall SE IDE UDMA | 26500 - |
| 3.2 Gb Quantum IDE UDMA | 32900.- |
| 6.5 Gb Quantum ST IDE UDMA | 26500.- |
| 2.1 Gb Quantum SCSI | 50000.- |
| 2.3 Gb Quantum Atlas-II UW-SCSI 8ms/512kb/7200/5 év gar | 80000.- |
| 4.3 Gb Quantum Atlas-II UW-SCSI 8ms/512kb/7200/5 év gar. | 105000.- |

## SCSI perifériák:

| | |
|---|---|
| NEC 4xCD ROM | 16800.- |
| NEC 6xCD ROM külső | 28000.- |
| Panasonic 8xCD ROM | 28900.- |
| Toshiba 12xCD ROM | 46400.- |
| **CD írók:** | |
| Sony 2xW/ 6xR | 75000.- |
| Yamaha 4xW/ 6xR | 125000.- |

### Cserélhető winchesterek:

| | |
|---|---|
| Syquest 200Mb belső | 73000.- |
| Syquest 200Mb lemez | 10000.- |
| IOMEGA ZIP 100Mb + lemez | 35000.- |
| IOMEGA ZIP lemez | 2900.- |
| IOMEGA JAZ 1Gb + lemez | 80000.- |
| IOMEGA JAZ lemez | 20000 - |

## Folyóiratok, könyvek:

| | |
|---|---|
| Az Amiga programozása C és Assembly nyelven | 1450.- |
| *Amiga programozási könyv lemez mellékletteI.* | |
| Amiga Format (Angol) 10/97+CD 11/97+CD | 3500.- |
| Amiga Magazin (Német) 9/97+Lemez 11/97 12/97 | 2100.- |
| AMIGAonly (Magyar) 1 2 7 8 9 10 | 250 - / 300.- |
| Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez | 2500. |
| Amiga Special (Német) 2,3/98+Lemez | 1900.- |

## *Szoftverek:*

| | |
|---|---|
| *Adorage V2.5* | *55559.-* |
| *Aminet* | *4661.-* |
| *Aminet Set* | *11000.-* |
| *Animage* | *46424.-* |
| *Art Effekt 2 0* | *55559.-* |
| *Burn It CR-ROM író* | *38966.-* |
| *Cartoon Clip Art* | *9136.-* |
| *ClariSSA Pro.* | *79983.-* |
| *Diavolo Backup* | *18271.-* |
| *DiskSalv III* | *14729.-* |
| *DO IT* | *7271.-* |
| *DO IT Vol.2* | *14729.-* |
| *Draw Srudio* | *35237.-* |
| *Enc Schwartz CD* | *9136.-* |
| *Euro CD (PD gyüjt.)* | *5407.-* |
| *Final Copy II* | *14729.-* |
| *Final Writer* | *33373.-* |
| *Fun Clips 1 (300 Clip)* | *7271.-* |
| *Fun Clips 2 (300 Clip)* | *7271.-* |
| *Gateway* | *3542.-* |
| *Geek Gadget II* | *5407.-* |
| *Hollywood Studio* | *9136.-* |
| *Kang Fu* | *11000.-* |
| *Kara Collection III* | *14729.-* |
| *Light ROM Vol.4* | *16593.-* |
| *Lightwave 4.0* | *353863.-* |
| *LS Dictionary 3* | *4288.-* |
| *Magic Publisher* | *14729.-* |
| *Maxon Atlas* | *14729.-* |
| *Maxon Cinema 4D Pro.* | *89305.-* |
| *Maxon Tools* | *18271.-* |
| *Meeting Pearl* | *2797.-* |
| *Mlami (Internet prg)* | *20322.-* |
| *MonumentD.Pro3* | *111678.-* |
| *Monument Titler* | *37102.-* |
| *MutiTerm Kit* | *27780.-* |
| *Network CD* | *9136.-* |
| *Personal Paint 7.1 CD* | *18458.-* |
| *Picture Manager* | *18271.-* |
| *Pro Video II* | *12864.-* |
| *Scala MM 400* | *34500.-* |
| *Sigfried Alpha* | *14729.-* |
| *Sigfried AntiVirus* | *14729.-* |
| *Sigfried Copy* | *14729 -* |
| *Space And Astronomy* | *11000.-* |
| *Streckenplaner* | *11000.-* |
| *Tele Info II* | *11000.-* |
| *Turbo Print Prof.* | *27780.-* |
| *Video Stage Pro.* | *3729.-* |
| *Weird S. Anim(2CD)* | *11000.-* |
| *Weird Sience Clip Art* | *7271.-* |
| *Weird Sience Fonts* | *7271 -* |
| *Weird S Sounds (2CD)* | *11000 -* |
| *Wordworth Office* | *29644.-* |
| *Workbench Designer* | *7271.-* |
| *X-Paint IV* | *17712.-* |

**http://www.szentes.hu/partnerek/gadget**

PC Pince

9400 Sopron Erzsébet utca 15.
Telefon: (99) 312-522; (20) 9446-727
E-Mail: pcpince@syneco.hu
HTTP://www.syneco.hu/market/pc_pince

AMIGA SZOFTVER-HARDVER






DIGITAL PRODUCTS

## PPC turbokártyák

### Amiga 1200

| | |
|---|---|
| Blizzard 603e 160MHz 40/25 LC | 68000 |
| Blizzard 603e 160MHz 40/25 FULL | 72000 |
| Blizzard 603e 200MHz 40/25 FULL | 95000 |
| Blizzard 603e 240MHz 40/25 FULL | 115000 |
| Blizzard 603e+ 200MHz 40/25 FULL | 112000 |
| Blizzard 603e+ 200MHz 60/50 | 195000 |
| Blizzard 603e+ 240MHz 40/25 FULL | 135000 |
| Blizzard 603e+ 240MHz 60/50 | 215000 |

A 603e+ sorozat tagjai FAST SCSI II-es vezérlővel rendelkeznek.

### A3-4000

| | |
|---|---|
| CyberstormPPC 200MHz 40/25 FULL | 158000 |
| CyberstormPPC 200MHz 60/50 | 235000 |
| CyberstormPPC 233MHz 40/25 FULL | 179000 |
| CyberstormPPC 233MHz 60/50 | 257000 |

A Cyberstorm kártyákon UltraWide SCSI vezérlő található.

## 68k Turbokártyák

| | |
|---|---|
| Turbo1230-MK3/40MHzMMUFPU opc. | 19900 |
| Turbo1230-MK3/40MHzMMU 82 FPU | 25600 |

## Grafikus kártyák

| | |
|---|---|
| BVisionPPC | 57.000 |
| CyberVisionPPC | 69.000 |
| Picasso IV | hívj! |
| Picasso kiegészítők | hívj! |

Részletes árlistánkat kérd a fenti címek egyikén!

Többszáz Amigás szoftver raktárról!

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!




## Micronik termékek

Torony és zorro busz (Z-II & Z-III) minden amigához





Külső és belső scandoubler Amiga 1200-hoz (minden felbontás megjelenik egy pc-s monitoron is)

## RBM termékek

Towerhawk 1200 EX torony Amiga 1200-hoz
Onboard Zorro busz bővítő Amiga 1200-hoz
Onboard, Towerhawk A4000-hez
IOBlix soros és párhuzamos port bővítő, hálózati kártya, AT busz (PIO Mode 4, 16MB/sec!) vezérlő alap Amiga 1200-eshez




ATEO torony, Pixel64 grafikus kártya, háló- és hangkártya Amiga 1200-hoz

HAAGE&PARTNER

Amiga Writer, Pagestream 3.4, Drawstudio 2, Arteffect 3, Wacom tablet, Tornado 3D PPC, Fontmachine 3.2, XDVE 3.5, Netconnect 2, STFax, Fusion, PCX, StormC




Evil's Doom, Claws of the Titan PPC, Fantastic Dreams PPC, Candy Factory Pro PPC, Art Studio PPC, Elastic dreams, Settlers 2



SCHATZTRUHE

Directory Opus Magellan II, Dopus Plus, LINUX 5.1, Envoy 3, PFS2, Studio Professional 2.2, Aminet Set 1-7, Aminet 1-28, Superview productivity, CybergraphX v4

